THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

11.2009 | 72
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

COLIN McRAE™ DIRT 2®

Game online
Gian lận và chống gian lận...

Cuộc "chạm trán" của 5
game tốc độ

THẾ GIỚI VI TÍNH
17 năm
PC WORLD VIETNAM

ĐƯỜNG ĐUA CÁT BỤI

ĐẶT TẠP CHÍ
TRÚNG THƯỞNG
Tr.46

Giá: 15.000 đồng

Miễn Cước Hòa Mạng

Tặng Cước Thuê Bao

Tặng Cước Sử Dụng

Trang Bị Modem ADSL

Giảm 500.000đ Mua Máy Vi Tính ROBO

Một kết nối, Muôn lợi ích, Triệu niềm vui

Thời gian khuyến mãi từ ***nay*** *đến* ***14/11/2009***

Khuyến mãi cực lớn 2.800.000đ

MegaVNN-Đường truyền tốc độ nhanh vượt trội

Từ **nay** đến **14/11/2009** khi đăng ký hòa mạng mới **Internet MegaVNN, Điện thoại cố định** hay **Gphone**, bạn sẽ nhận được những ưu đãi **hấp dẫn chưa từng có** với giá trị đã lên đến **2.800.000 đồng**. Bao gồm: **Miễn cước hòa mạng, Tặng cước thuê bao, Tặng cước sử dụng và Trang bị Modem ADSL***. Đặc biệt, các thuê bao mới của dịch vụ MegaVNN sẽ được **giảm giá mua máy vi tính hiệu ROBO** trong thời gian khuyến mãi.

Liên hệ ngay hôm nay!

Gọi số **39.116.116**

@ Truy cập website **www.hcmtelecom.vn/khuyenmaiMegaVNN**

Đến cửa hàng Viễn thông TP. Hồ Chí Minh gần nhất

** Modem ADSL là tài sản của VNPT trang bị cho khách hàng trong thời gian sử dụng dịch vụ MegaVNN.*

MegaVNN – Dịch vụ ADSL được ưa chuộng nhất liên tục hai năm liền 2008 – 2009 do độc giả Tạp chí PC World bình chọn.

Gọi ngay 39 116 116 để đăng ký dịch vụ.

VNPT TP. HỒ CHÍ MINH

VNPT Cuộc sống đích thực

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

Thế Giới game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Ngọc Hà

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

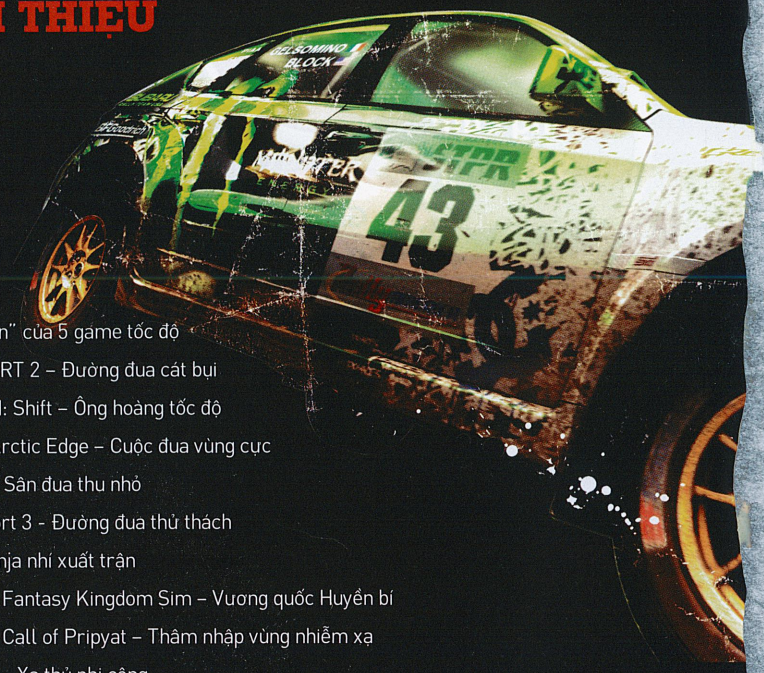
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG **11.2009** - SỐ **72**

GIỚI THIỆU



16 Cuộc "chạm trán" của 5 game tốc độ
17 Colin McRae: DiRT 2 – Đường đua cát bụi
20 Need For Speed: Shift – Ông hoàng tốc độ
22 MotorStorm - Arctic Edge – Cuộc đua vùng cực
24 Gran Turismo – Sân đua thu nhỏ
26 Forza Motorsport 3 - Đường đua thử thách
28 Mini Ninjas – Ninja nhí xuất trận
30 Majesty 2 - The Fantasy Kingdom Sim – Vương quốc Huyền bí
32 S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat – Thâm nhập vùng nhiễm xạ
34 Gunner's Heart – Xạ thủ phi công
36 Risen – Phiêu lưu trên đảo Faranga
38 Darkest of Days – Chuỗi ngày đen tối
40 Zombie Shooter 2 – Tiêu diệt thây ma
42 Cloudy with a Chance of Meatballs – Cơn mưa thực phẩm
44 Borderlands – Kho báu Pandola
48 Brutal Legend – Lạc vào xứ sở nhạc Rock
50 Saw – Trò chơi sinh tử
52 Halo 3: ODST – Biệt đội lính dù
55 Qubed – Tuyển tập game của Mizuguchi
56 Uncharted II: Among Thieves – Báu vật quyền năng
59 Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles In Time Re-Shelled – Ninja Rùa tái xuất
60 Zombie Apocalypse – Đại dịch thây ma
61 Dead Space Extraction - Hiểm họa Aegis VII
62 Wii Fit Plus – Rèn luyện thân thể với Wii
64 Cursed Mountain – Vùng núi chết
68 Half-minute Hero – Người hùng "nửa phút"
70 Fieldrunners – Phòng thủ chiến tuyến
72 Undead Knights – Hiệp sĩ xác sống
73 Hero of Sparta – Người hùng xứ Sparta
74 Naruto Shippuden Legends Akatsuki Rising – Huyền thoại Naruto: Cuộc chiến chống Akatsuki

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

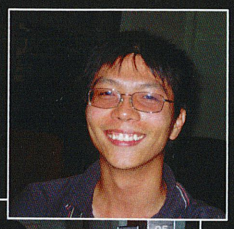
e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng
(Ấn phẩm mới)

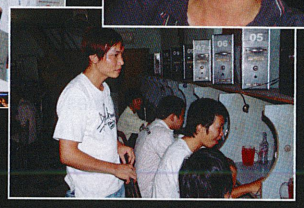
Niên Giám CNTT-TT Việt Nam 2010
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

DÒNG CHẢY GAME

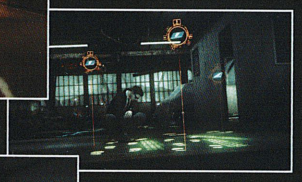
4 Tin thế giới
6 Tin trong nước
8 WCG 2009: Thành Đô vẫy gọi
10 Game Online: Gian lận & chống gian lận...
11 Bảo vệ từ trong ra ngoài
14 Những "doanh nhân" siêu hạng





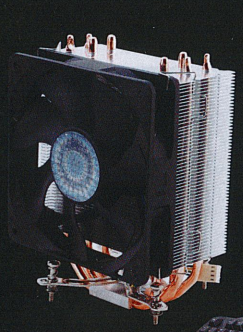
SẮP PHÁT HÀNH

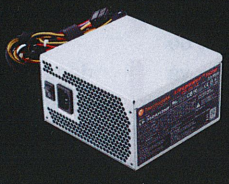
76 Heavy Rain: The Origami Killer – Sát nhân xếp giấy



PHẦN CỨNG

78 PSP GO đột nhập game giới
80 "Quái vật" cho game thủ
81 Phím đỏ dẫn đường
82 Hai thùng máy "khủng" của Thermaltake
84 Thermaltake và 7 đế tản nhiệt
85 Sony Ericsson Yari: Điện thoại chơi game cảm ứng
86 Đáp ứng nhu cầu phổ thông



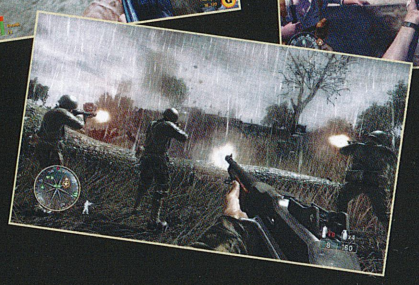


TRỢ GIÚP

87 Cuộc chiến với chính mình
88 Hỏi và đáp

SÂN GAME

89 Niềm đau chôn giấu
90 Infinity Ward & Call of Duty: Những bậc thầy kể chuyện chiến tranh
93 Hậu trường thiết kế nhạc nền Halo 3: ODST
95 Những game đáng chơi mùa Halloween 2009



TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90*, thực hiện tương tự cho A và B. Để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/XXXXX*, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

ELVEN LEGACY CÓ 3 GÓI MỞ RỘNG

1C Company và Paradox Interactive thông báo họ dự tính sẽ phát hành 3 gói mở rộng cho trò chơi Elven Legacy trong 3 tháng kế tiếp nhau. Các gói mở rộng sẽ được phân phối bằng hình thức tải về. Trong đó, mỗi gói sẽ có 1 màn chơi mới để game thủ thử sức. Giá của 1 gói mở rộng có thể là 9,99 USD (khoảng 178.000 đồng). Gói mở rộng đầu tiên của Elven Legacy có tên là Ranger, dự kiến phát hành ngày 20/10/2009. Gói này sẽ bổ sung 16 màn chơi chiến dịch, 2 nhân vật anh hùng mới cùng các vật phẩm giúp gia tăng sức mạnh và phép thuật cho nhân vật. Gói mở rộng thứ 2 tên Siege ra mắt ngày 17/11/2009, chứa đựng 19 màn chơi mới với 3 nhân vật anh hùng mới. Gói mở rộng thứ 3 tên Magic mang đến 15 màn chơi chiến dịch và nhân vật anh hùng cuối cùng, sẽ phát hành ngày 1/12/2009.

VAI DIỄN CHO NHÂN VẬT NỮ

Phiên bản Resident Evil 5 Alternative Edition dành cho hệ máy PS3 là bước bổ sung nội dung cho trò chơi Resident Evil 5. Giám đốc phát triển trò chơi Jun Takeuchi cho biết, họ đã theo dõi động thái của cộng đồng và thấy rằng nhiều người muốn chơi trong vai nhân vật nữ tên Jill vì yêu thích cô này. Đó chính là lý do mà Resident Evil 5 Alternative Edition sẽ tạo thêm ít nhất là 1 màn chơi bổ sung (tính đến thời điểm hiện nay) với vai diễn của Jill, dự kiến kéo dài khoảng 2 giờ. Ngoài ra, game thủ có thể dùng tay cầm DualShock 3 đơn giản hơn. Game dự kiến sẽ phát hành vào quý 2/2010.

THE BEATLES: ROCK BAND CÓ BỘ THIẾT BỊ TWO MICROPHONE

The Beatles: Rock Band – Two Microphone Pack sẽ bao gồm 1 danh sách 45 bản nhạc, đồng thời sẽ cho phép tải thêm các nội dung khác được cung cấp từ Beatles: Rock Band Music Store như Abbey Road (20/10/2009), Pepper's Lonely Hearts Club Band (tháng 11/2009) và Rubber Soul (tháng 12/2009). Giá bán dự kiến bộ thiết bị trên ở Anh là 49,99 bảng (khoảng 1.450.000 đồng).

Như vậy, sự thành công của các trò chơi âm nhạc sẽ không bị giới hạn bởi cách thiết kế để tái tạo nhạc cụ, hay sự đơn giản hóa các nhạc cụ, nhằm cho phép game thủ thể hiện các bài hát nổi tiếng được tạo sẵn bằng phần mềm. Mặc dù, microphone không thể mang lại cảm giác thực sự về chất lượng thực tế hơn kiểu karaoke. Nhưng mục đích cao nhất của trò chơi là hiện thực hóa các hoạt động âm nhạc trong game.

GUITAR HERO WORLD TOUR GIẢM GIÁ NỘI DUNG TẢI VỀ

Thành phần giảm giá là các bản nhạc sử dụng trong game, vừa tương thích với Guitar Hero World Tour vừa sử dụng được cho phiên bản Guitar Hero 5. Trong chương trình khuyến mãi "Deal of the Week" (Tuần giảm giá) do Microsoft đề xướng, sau Pinball FX là đến nội dung tải về của trò chơi Guitar Hero World Tour. Cụ thể, mỗi bản nhạc tải về sẽ giảm từ 160 Microsoft Points còn 120 Microsoft Points hoặc từ 2 đô la Mỹ còn 1,5 USD (khoảng 26.800 đồng). Đợt giảm giá này chỉ áp dụng cho các thành viên "vàng" đã đăng ký Xbox Live Gold. Các bản nhạc tiêu biểu trong danh sách khuyến mãi là "Because of You" của Nickelback, "1979" của Smashing Pumpkins, "Hot Blooded" của Foreigner, "Mr. Brightside" của The Killers, "Jessie's Girl" của Rick Springfield.

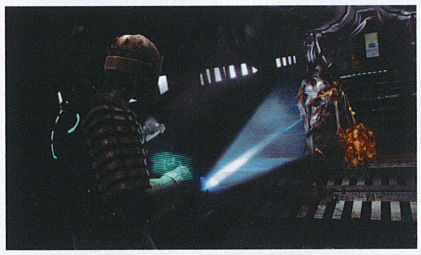
Guitar Hero World Tour là một trò chơi thuộc dòng game Guitar Hero, do Neversoft phát triển, RedOctane và Activision hợp tác phát hành. Game ra mắt vào tháng 10/2008 trên các hệ máy PC, Mac, PS2, PS3, Wii và Xbox 360.

DEAD SPACE 2 ĐANG ĐƯỢC PHÁT TRIỂN

Phần chơi tiếp theo của tựa game bắn súng này đang trong quá trình phát triển. Thông tin quảng bá trò chơi sẽ có trong vài tháng tới. Theo nhà phát triển game Visceral Games, phiên bản sắp ra mắt chắc chắn sẽ có nhiều điều thú vị hơn cả bản game đầu tiên. Được biết, Dead Space từng dành được giải game hay nhất cho hệ Xbox 360 vào 2008 và phiên bản Dead Space Extraction dành cho Wii cũng được đánh giá rất cao.

Bên cạnh đó, studio Visceral Games cũng đang ráo riết tìm kiếm "nhân tài" vào vị trí lập trình hệ thống "chiến đấu và điều khiển" cho Dead Space 2. Với hệ thống mới này, Dead Space hứa hẹn mang đến nhiều phong cách chơi mới lạ đến với game thủ. Trong bảng phân bổ công việc, Visceral Games chỉ đưa ra 2 hệ máy chính trong việc phát triển Dead Space 2 là Sony PlayStaion 3 và Xbox 360 của Microsoft.

Đặc biệt, nhà sản xuất EA Redwood Shores cũng cho biết đang làm việc với các hãng phim để đưa sê-ri Dead Space lên điện ảnh. Theo nhiều ý nhận xét, với số tiền đầu tư khá lớn, phim Dead Space xứng đáng được liệt vào hàng "bom tấn" hơn là phim ăn theo game.



INFINITY WARD CHƯA SẴN SÀNG MODERN WARFARE 3

Call of Duty: Modern Warfare 2 đang là đích nhắm của Infinity Ward và Activision với lịch phát hành dự kiến vào ngày 10/11/2009. Robert Bowling, giám đốc cộng đồng của Infinity Ward, cho biết tại thời điểm hiện nay, hãng phát triển này chưa có dự án mới nào sau khi phát hành Modern Warfare 2, kể cả kế hoạch Modern Warfare 3. Họ đang dồn mọi nguồn lực cho Modern Warfare 2 để mang đến một góc nhìn mới về game như một sản phẩm mới thực thụ.

BẢN NÂNG CẤP STREET FIGHTER 4 SỚM XUẤT HIỆN

Sau thành công của tựa game đối kháng Street Fighter (SF) 4, hãng Capcom tiết lộ sẽ tiếp tục phát hành phần mở rộng của SF4 vào mùa Xuân năm 2010. Phần mở rộng Street Fighter 4 này có tên gọi Super Street Fighter 4 (SSF4) sẽ được dựng trên nền tảng của SF4 nhưng bổ sung tính năng mới hứa hẹn sẽ mang đến cho game thủ nhiều nhân vật mới với những đòn Untral Combo đẹp hơn cũng như nâng cao tính năng chơi online. Về nội dung SSF4, ông Ono cho biết game sẽ được chỉnh sửa từ việc tổng hợp lại những ý kiến của cộng đồng SF4 và những nội dung mà nhóm phát triển thêm vào. Capcom dự kiến sẽ đưa 8 nhân vật mới vào game, 2 trong số đó là Juri - một cô gái đến từ Hàn Quốc có những cú đá nhanh từ môn võ Tea Kwon Do và T.Hawk - một nhân vật cũ từ Super Street Figher 2.

PS3 SLIM CÓ PHIÊN BẢN Ổ CỨNG 250GB

Các phiên bản PS3 Slim ổ cứng 250GB mới bán kèm game sẽ có ở Anh vào đầu tháng 10 năm nay với giá khoảng 8,12 triệu đồng. Một tháng trước, Sony đã giới thiệu phiên bản mới PlayStation 3 Slim có ổ cứng 120GB. Giờ đây, hãng sản xuất máy chơi game này tiếp tục thông báo cấu hình PS3 Slim sẽ mở rộng hơn với ổ cứng 250GB, đóng gói kèm với các trò chơi khác nhau dành cho thị trường Nhật và Anh.

Các phiên bản mới của PS3 Slim ổ cứng 250GB sẽ được bán ra ở Anh vào ngày 1/10/2009. Gói đầu tiên sẽ được bán kèm trò chơi inFamous của Sucker Punch. Tiếp đó, vào ngày 16/10/, trò chơi Uncharted 2: Among Thieves là tùy chọn mới cho những ai mua PS3 Slim. Trội hơn nữa, gói PS3 Slim bán ngày 19/10 sẽ có đĩa phim Wolverine cùng trò chơi Batman: The Dark Night.

Tại Nhật, phiên bản PS3 Slim ổ cứng 250GB đóng vai trò như là một phần của trò chơi Final Fantasy XIII Lighting Edition với màu trắng. Phiên bản này sẽ ra mắt ngày 17/12/2009, cũng là ngày phát hành trò chơi.

BLUR DỜI SANG 2010

Activision chính thức xác nhận trò chơi đua xe Blur sẽ hoãn ngày phát hành sang năm 2010 để có thêm thời gian hoàn thiện.

Thời gian bổ sung sẽ cho phép nhóm phát triển tối ưu hóa mục tiêu mà họ đã đặt ra, nhằm tạo cho Blur cả chế độ chơi đơn đặc biệt lẫn phần chơi mạng đột phá dành cho nhiều đối tượng.

Việc hoãn ngày phát hành sang năm 2010 cũng giúp Blue tránh đối đầu trực tiếp với những đối thủ lớn: Need For Speed: Shift vừa được Electronic Arts phát hành, Microsoft đang ráo riết chuẩn bị để sớm phát hành Forza Motorsport 3, trong khi Sony đang chạy đua cùng Gran Turismo 5 (đều phát hành trong năm 2009).

TAKE-TWO XÁC NHẬN LẠI NGÀY PHÁT HÀNH BIOSHOCK 2

Take-Two chính thức xác nhận họ sẽ phát hành BioShock 2 vào ngày 9/2/2010, kết thúc chuỗi tin đồn về ngày ra mắt của trò chơi. Trước đó, Take-Two cho biết họ cần thêm thời gian để phát triển BioShock 2 nên sẽ lùi ngày phát hành dự kiến từ 3/11/2009 đến quý 1/2010. Game do 2K Marin phụ trách phát triển chính (phối hợp cùng các studio ở Úc và Trung Quốc), ra mắt trên 3 hệ Xbox 360, PS3 và PC. Trong BioShock 2, người chơi sẽ vào vai Big Daddy điều tra sự mất tích của các cô gái Little Girl cùng sự xuất hiện của một lớp nhân vật mới tên là Big Sister.

MỞ RỘNG EMPIRE: TOTAL WAR

SEGA vừa thông báo họ có kế hoạch phát hành bản mở rộng của trò chơi Empire: Total War mang tên Warpath. Bản mở rộng Warpath sẽ chỉ được phân phối dưới dạng tải về thông qua dịch vụ Steam của Valve với giá bán 9,99 đô la Mỹ (khoảng 178.000 đồng).

Bản mở rộng có các bộ tộc thổ dân Mỹ là Iroquois, Huron, Plains, Pueblo và Cherokee, có thể sử dụng trong phần chơi đơn lẫn chế độ chơi mạng của Empire: Total War.

Đáng chú ý là các bản đồ của phần chơi chiến dịch sẽ chi tiết hơn các bản đang dùng trong Empire: Total War, cho phép bố trí nhiều chiến thuật phức tạp. Hiện tại hãng phát triển The Creative Assembly cũng vừa phát hành bản vá 1.4 cho Empire: Total War khắc phục một số lỗi trong game.

FABLE 2 CHIA THÀNH NHIỀU CHƯƠNG

Fable II sẽ có màn khởi đầu mới trên Xbox Live Arcade dưới hình thức chia nội dung thành nhiều chương "Fable II: Game Episodes". Cụ thể, game chia thành 5 chương, hoàn toàn tương thích với các gói nội dung bổ sung như "Knothole Island" hay "See the Future". Trong số đó chương đầu tiên (dung lượng 2GB, nằm ở mục "Games on Demand") là miễn phí (vừa ra mắt ngày 30/9/2009) nhưng chưa công bố giá bán 4 chương còn lại. Nội dung của chương đầu tiên là giới thiệu thế giới Albion và thời niên thiếu của nhân vật chính.

OXY ACTIVE
KHÔNG GÌ NGĂN CẢN ĐAM MÊ

Không sợ da bị tổn thương do đối diện với nắng, gió, khói bụi…
Không gì ngăn cản đam mê vì:

OXY ACTIVE với dải Blue Crystal linh hoạt cuốn sạch bã nhờn, thông thoáng làn da tăng khả năng hấp thụ oxy, giữ da sạch khỏe, Vitamin E, C và B3 tăng tạo collagen bảo vệ tế bào tổn thương giúp **CHỦ ĐỘNG PHỤC HỒI – TÁI TẠO LÀN DA.**

Ngay bây giờ mua kem rửa mặt OXY Active Wash (giá 48,000 VNĐ/tube 100g) tặng 1 balô năng động. Sữa tắm OXY Active Shower (giá 44,000 VNĐ/chai 200ml) tặng 01 khăn tắm massage.

AIG 3: TUYỂN ESPORTS VIỆT NAM ĐẶT MỤC TIÊU 2 HUY CHƯƠNG

Chiều ngày 16/10/2009, tại UBND TP Hồ Chí Minh đã diễn ra buổi họp mặt cán bộ, huấn luyện viên, vận động viên, chuyên gia tham gia Đoàn Thể thao Việt Nam dự Asian Indoor Games (AIG) 3. Tại buổi lễ, các lãnh đạo TP.HCM đã động viên các HLV, VĐV của đội tuyển eSports thi đấu tốt tại đấu trường AIG 3, giành thành tích cao cho Đoàn thể thao Việt Nam. Dương Vi Khoa, HLV trưởng đội tuyển eSports Việt Nam cho biết: "Mặc dù Nhà Nước không đặt ra chỉ tiêu về Huy chương đối với bộ môn Thể thao điện tử (eSports), nhưng đội tuyển eSports Việt Nam đặt mục tiêu đạt 1 huy chương bạc và 1 huy chương đồng". Được biết công tác huấn luyện diễn ra đúng kế hoạch và vào ngày 25/10/2009 đội tuyển tập trung tại Hà Nội để tập luyện, làm quen với điều kiện thi đấu.

VEC 2009: VÒNG CHUNG KẾT TOÀN QUỐC

Tối 18/9/2009, vòng chung kết toàn quốc giải đấu VEC 2009 đã diễn ra tại nhà thi đấu Quân Khu 7, TP.HCM. Khán giả được theo dõi những trận thi đấu cuối cùng của bộ môn FiFa Online 2 và Audition. BTC VEC 2009 trao giải cho các VĐV đoạt giải trong tất cả các bộ môn. Bên cạnh đó có sự góp mặt của ca sĩ Hồ Ngọc Hà, Trà My Idol và Bảo Thy trong vai trò MC.

GRANADO ESPADA (GE): THAY ĐỔI

Sau nhiều sự kiện gây tranh cãi trong cộng đồng GE (Bá chủ Thế Giới), FPT Online đã chỉ định giám đốc sản phẩm mới. Ngày 17/10, nhà phát hành đã có buổi họp mặt lắng nghe ý kiến của các "quí tộc" trên 2 máy chủ Hảo Vọng và Phục Hưng. Đại diện của các phe phái (factions) lớn nhất như The One, NoMerci, BraveHearts, VietDrake đều có mặt. Đây là hành động cần trọng của FPT Online trước khi đưa phiên bản mới 3.2 cũng như dự định mở máy chủ mới.

RUNES OF MAGIC VÀO VIỆT NAM

NCS Media sẽ phát hành Runes of Magic tại Việt Nam vào cuối năm nay với tên tiếng Việt "Chúa Tể Phục Sinh" và ra mắt website tại *http://chuate.jump.vn/*. Muốn chơi game Chúa Tể Phục Sinh và trở thành thành viên diễn đàn của game này, game thủ cần đăng ký thành viên tại *https://jump.vn*.

KHỞI ĐỘNG CÁC GIẢI ĐẤU THUỘC HỆ THỐNG VÕ LÂM TRUYỀN KỲ (VLTK)

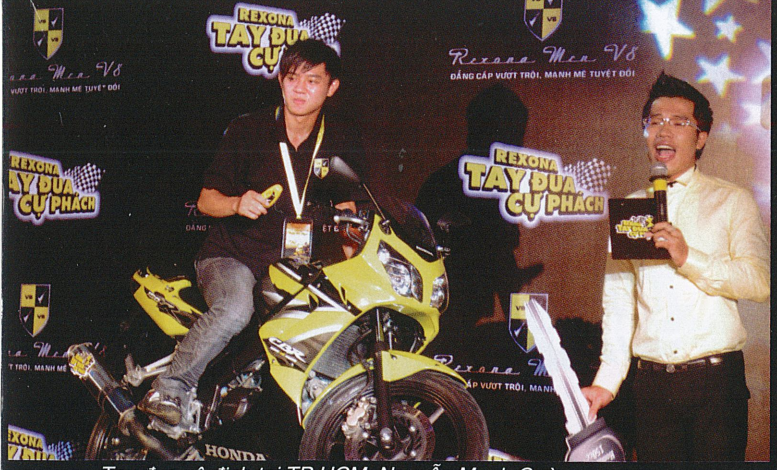
Những trận đấu nóng bỏng và đầy kịch tính của vòng loại trực tiếp giải đấu "Bang hội Tinh anh II" đã diễn ra từ ngày 17-25/10/2009. Đây là lần thứ 2, giải đấu "Bang hội Tinh anh" được tổ chức cho game VLTK2. Trong "gia đình" VLTK, VLTK1 đã có 5 lần tổ chức giải đấu "Thiên hạ Đệ nhất Bang" và sắp tiếp tục tổ chức giải lần 6. Còn VLTK phiên bản miễn phí cũng đang chuẩn bị cho giải đấu đầu tiên "Võ lâm Đệ nhất Bang".

SUDDEN ATTACK CẬP NHẬT

Từ ngày 20/10, Biệt đội Thần tốc (Sudden Attack) đã cập nhật phiên bản sự kiện tháng 10, trong đó nổi bật nhất là kiểu chơi Touch Down: hai đội sẽ phải chiếm giữ một vật thể được đặt ở giữa sân và cố gắng đưa vật thể này về căn cứ của đối phương và ghi điểm. Đội nào giành được số điểm qui định trước sẽ giành chiến thắng. Một điểm đáng chú ý khác là vật phẩm mới – súng M4A1 Devgru, có độ chính xác cao ở cự ly ngắn và vừa.

TAM QUỐC CHÍ ONLINE MỪNG SINH NHẬT, LINH THÚ ONLINE MỞ HỘI THI

Ngày 18/10/2009, tại TP.HCM công ty Asiasoft đã tổ chức sinh nhật lần thứ 3 của Tam Quốc Chí Online. Nhà phát hành đã trao giải Đệ Nhất Quân Đoàn II đồng thời khởi động giải đấu Đệ Nhất Quân Đoàn III. Trước đó, ngày 14/10 tại TP.HCM, "hot girl" Midu đã có buổi giao lưu và giới thiệu trang trại của cô trong Linh Thú Online (Monster Forest Online). Trò chơi 3D MMO dạng đi theo lượt này có kế hoạch tổ chức 2 cuộc thi là "Hot Couple" tại 8 trường PTTH và "Tìm kiếm tài năng Marketing Online" tại 16 trường ĐH.



Tay đua vô địch tại TP.HCM: Nguyễn Mạnh Cường, 19 tuổi, Sinh viên năm 1 Đại học Văn Lang

Tay đua vô địch tại Hà Nội: Phan Tuấn Mạnh, 22 tuổi, Sinh viên trường đại học Thương Mại

Rexona - Tay đua cự phách
Khép lại trong thành công rực rỡ

Cuộc thi "Rexona – Tay đua cự phách" vừa khép lại sau 3 tuần diễn ra thật sôi nổi và hào hứng. Lần đầu tiên có một nhãn hàng dành cho nam giới đã táo bạo tổ chức một cuộc thi mà người chơi được đăng ký và tham gia qua nhiều kênh như Internet, tin nhắn SMS và hộp thư thoại. Nhờ mang thông tin phổ biến rộng rãi như thế mà cuộc thi đã thu hút hàng ngàn bạn trẻ đến tham dự. Đặc biệt siêu mẫu Bình Minh tại Tp Hồ Chí Minh và diễn viên Minh Tiệp tại Hà Nội đã có một cuộc đối đầu nảy lửa tại "chặng đua" đầu tiên, "mở hàng" cho một chuỗi đua tranh không kém phần khốc liệt ở các chặng đua sau.

Điểm hút độc đáo của cuộc thi này là ở tính bất ngờ. Khi đã đăng kí vào vòng đua, dù người chơi đang ở đâu làm gì vẫn phải luôn trong tư thế sẵn sàng chạy nhanh về đích. Có lẽ chính vì đánh trúng tâm lí thích phiêu lưu mạo hiểm, ưa tốc độ và hành động nhanh của phái mạnh mà "Tay đua cự phách" đã trở thành một trong những hoạt động được mong đợi nhất của các "mày râu" vào những ngày cuối tuần này. Nguyễn Lê Khải Nguyên 21 tuổi, một trong những "tay đua" xuất sắc nhất ở chặng đua thứ 2 chia sẽ: "Mình chưa bao giờ tham gia một cuộc thi như thế này nên cũng rất tò mò đăng kí thử. Thật bất ngờ đúng cuối tuần nhận được tin nhắn. Thế là dù đang trên đường tới chỗ hẹn với cô bạn gái cũng vẫn phải lập tức bỏ dở để phi nhanh tới đích. May quá là chai Rexona của mình lúc nào cũng để trong cốp xe!"

Ngoài ra giải thưởng hấp dẫn mỗi tuần: 10 điện thoại Nokia E63 và 200 áo thun cùng với giải thưởng chung cuộc: chiếc xe Honda CBR 150 phân khối trị giá tới 100 triệu đồng thực sự khiến "cuộc đua" trở nên "nóng" hơn bao giờ hết.

Đủ mọi phương tiện đã được huy động để tham gia "đua". Có lẽ lần đầu tiên trong lịch sử ngành "đua xe" Việt Nam có một "cuộc đua" kết hợp xe hơi thể thao, xe máy mọi thể loại, xe đạp, và thậm chí... chạy bộ. Tinh thần quyết chiến quyết thắng lăn xả tới cùng của các

tay đua phải nói là rất đáng nể. Có những bạn đang đi nửa đường bị hỏng xe lập tức gửi xe và đi... "xe ôm" tới đích trong tâm trạng phấn khích không biết liệu mình có lọt trong top 10!

Hồi hộp đến giây phút chót chính là cảm nhận chung của tất cả các tay đua. Nếu những cua-rơ trong tốp đầu ở chặng đua số 1 đang cực kì phấn khích, hừng hực khí thế chờ đợi cuộc chinh phục đích đến ở chặng đua thứ 2, thì ở chặng đua số 2 với đích đến là nhà thi đấu Quân khu 7 tại Tp Hồ Chí Minh và Công viên Lê Nin ở Hà Nội một cuộc lật đổ ngoạn mục đã diễn ra. Điều đặc biệt thú vị là tất cả 10 tay đua đứng đầu ở chặng 1 đều rớt khỏi top 10 ở chặng số 2. Với kết quả này vòng 3 của cuộc thi lại càng trở nên gay cấn khi cơ hội san bằng cho tất cả các "tay đua".

Chặng đua cuối cùng trở thành một bữa đại tiệc linh đình chào đón "nhà vô địch" điểm tô bằng phần trình diễn bốc lửa của 2 rocker - Minh Thư và Lưu Hương Giang . Chiếc Honda CBR 150 cc "cáu cạnh" đã có chủ nhưng quan trọng hơn hết sự tin vào chính bản thân mình, tin vào sự lựa chọn khi dùng Rexona Men V8 đã góp phần cho tất cả người chơi trở thành những tay đua cự phách bách chiến bách thắng. Rexona Men V8 mang đến giải thưởng không chỉ là chiếc xe máy tô đậm cá tính của tay đua kiệt xuất nhất mà quan trọng hơn là cuộc thi đã kết nối các bạn trẻ "tứ hải giai huynh đệ" trở thành các chiến hữu với phong cách mạnh mẽ tự tin hòa mình trong nhịp sống sôi động hôm nay.

WCG 2009:
Thành Đô vẫy gọi

WCG VN 2009 được tổ chức tại Cyzone Cyber café (HN) từ 26-27/9, trước thềm AIG 3 đã cận kề. Một trong những điều gây tranh cãi trong lần WCG năm nay là việc xuất hiện các môn lạ (Taan Online, Sushido) bên cạnh các môn thi đấu truyền thống. Trong bối cảnh kinh tế toàn cầu đang suy thoái, nhà tổ chức phải tìm cách bù đắp các nguồn thu nhằm nỗ lực giữ lại sân chơi danh tiếng nhất của thể thao điện tử, mặt khác nó chỉ làm cho cuộc vui thêm náo nhiệt chứ không ảnh hưởng gì đến trình độ thi đấu của các game thủ eSports truyền thống.

Trước giờ khai cuộc, giới mộ điệu cho rằng sẽ không có nhiều thay đổi với các môn thi đấu eSports quan trọng là DotA, Fifa và Counter Strike (CS). Với việc clan DotA mạnh của Hà Nội là VIE vắng mặt, proA.DotA được coi là đối trọng nặng ký nhất với đương kim vô địch WCG Asia Championship StarsBoba thể hiện qua việc sắp xếp nằm ở hai đầu nhánh đấu. 1stVN vẫn được coi là tượng đài của Counter Strike (CS) Việt Nam qua việc độc chiếm ngôi vị vô địch những năm qua. Môn Fifa cũng vậy, Tô Trung Hiếu phong độ rất cao và quyết hướng tới danh hiệu kế tiếp tại Thành Đô sau danh hiệu WCG khu vực châu Á.

Nhưng trong thể thao, dự đoán vẫn luôn là dự đoán. Ngoài việc StarBoba thể hiện được sức mạnh ở môn DotA, còn hai ứng cử viên của Fifa và Counter Strike đều không thể giành vị trí số 1. Vương Kim Sơn một lần nữa giành quán quân WCG Việt Nam môn Fifa 09 bằng thắng lợi 2-0 trước Tô Trung Hiếu. Ở các môn còn lại, DDAY và AoE (quen gọi là Đế Chế) vẫn chứng tỏ được sức sống trong cộng đồng game Vietnam, tuy tại vòng bảng số team DDAY bỏ cuộc vòng 1 khá nhiều. WarCraft: Melee và StarCraft không có nhiều bất ngờ khi Lê Hải - Inf.Oac và cái nick quá quen thuộc với giới StarCraft là proA.thuoclao – Lê Thanh Hà giành lấy các ngôi vị cao nhất.

Công tác tổ chức giải đấu năm nay cũng khác, ban tổ chức WCG đã thực sự áp dụng "biện pháp mạnh" khi buộc các khán giả không được phép vào các khu vực thi đấu, còn các vận động viên buộc phải có trọng tài dẫn mới có thể "thượng đài". Việc này đã gặp phải không ít ý kiến phản đối của game thủ. Nhưng cùng với việc sắp xếp một màn hình lớn chiếu những trận đấu hay nhất của các bộ môn, bên cạnh đó các khán giả cũng có thể thư giãn với studio mini hay đọ kiếm với võ sĩ đạo của các nhà tài trợ.

Lễ trao giải diễn ra trong không khí vui nhộn và tràn đầy tinh thần "Beyond the Game" (Trên cả cuộc chơi)!

QUANG PHẠM

Các đội đoạt giải:

Fifa 2009	DotA All-Stars	Counter Strike 1.6
Giải nhất: Vương Kim Sơn - 3H.Nick Giải nhì: Tô Trung Hiếu - 3H.I2vn Giải ba: Trần Minh Khôi - SG.TKKG	Giải nhất: team StarsBoba Giải nhì: team proA.DotA Giải ba: team D4 Gaming	Giải nhất: team Legends Giải nhì: team proA.mangmoc Giải ba: team 1st.VN

StarCraft: BroodWar	WarCraft III: The Frozen Throne	DDAY
Giải nhất: Lê Thanh Hà - proA.Thuoclao Giải nhì: Nguyễn Mai Trung - proA.Nexttime Giải ba: Hoàng Minh Sơn - Santana.scvn	Giải nhất: Lê Hải - Inf.Oac Giải nhì: Nguyễn Thành Trung - Inf.Tomahawk Giải ba: Nguyễn Đức Khuê - Inf.Flow	Giải nhất: team Trùm Giải nhì: team Tôi Yêu Việt Nam Giải ba: team Ăn Non

AGE OF EMPIRES	TAAN	Sushido
Giải nhất: team Trường Phát Giải nhì: team Chùy Lông Giải ba: team Hà Đông	Giải nhất toàn quốc: team F2T Giải nhì khu vực Hà Nội: team Destiny Giải ba khu vực Hà Nội: team Royal	Giải nhất: Dương Bảo Ngân - Browngee Giải nhì: Lê Minh Hoa - SansanLe

Đánh giá kết quả thi đấu WCG Việt Nam 2009

Fifa 2009

Có thể nói game Fifa lần này là cuộc chiến nội bộ giữa các game thủ TPHCM, mặc dù WCG VN 2009 được tổ chức tại Hà Nội. 4 game thủ lọt vào bán kết đều là 4 game thủ đến từ TPHCM, trong số đó có đến 3 game thủ của clan 3H chứng tỏ các game thủ 3H quá mạnh so với các clan Fifa khác trong nước. Và không ngoài dự đoán, hai game thủ lọt vào bán kết là Vương Kim Sơn 3H.Nick và Tô Trung Hiếu 3H.l2vn, một trận chung kết tái hiện lại trận đấu cách đó vài ngày trong trận chung kết Asian Indoor Games 2009. Vương Kim Sơn đã đòi được món nợ trước đó vài hôm khi anh thắng Tô Trung Hiếu với tỉ số thuyết phục và trở thành game thủ vô địch Fifa thứ 2 của Việt Nam 2 lần vô địch WCG VN 2004 và WCG VN 2009, sau Trần Đình Luân 3H.TLFF. Sau chiến thắng, Vương Kim Sơn cho biết: "Anh rất hy vọng sẽ thi đấu tốt tại vòng chung kết WCG thế giới 2009 tại Thành Đô, mang về huy chương cho đoàn Việt Nam lần đầu tiên tại đấu trường lớn nhất hành tinh này."

Counter Strike 1.6

Đây là nội dung thi có nhiều bất ngờ nhất với sự thất bại rất sớm của nhà á quân WCG VN 2008 proA.gm tại vòng đầu tiên cũng như lần đầu tiên 1st.VN bị thất bại tại đấu trường trong nước trước team còn rất trẻ và triển vọng Legends. Cách đó vài hôm, 1st.VN đã có 2 chiến thắng cực kỳ quan trọng đó là giành suất đại diện VN tham dự giải đấu Asian Indoor Games 2009 và giải IGL, một giải đấu trực tuyến được tổ chức bởi cộng đồng game thủ CS. Những tưởng với 2 chiến thắng này, 1st.VN sẽ dành cú ăn ba lịch sử với chiến thắng tại WCG VN 2009. Tuy nhiên, đã xuất hiện kẻ ngáng đường đáng yêu chính là các game thủ của team Legends. Họ đã xuất sắc đánh bại team 1st.VN trong trận bán kết cực kì gay cấn và trên đà chiến thắng, các chiến binh Legends đã không khó chiến thắng trận chung kết để giành ngôi vô địch WCG VN 200. Đây là lần đầu tiên, 1st.VN bị thất bại và đó cũng là tín hiệu tốt từ cộng đồng game thủ game này khi các trận đấu CS sẽ không còn nhàm chán nữa vì sự độc tôn của 1st.VN

StarCraft:Brood War và WarCraft 3: Frozen Throne

Đây là 2 bộ môn thi đấu có kết quả hoàn toàn nằm trong dự đoán ban đầu từ người hâm mộ. Không khó để proA.Thuoclao – Lê Thanh Hà và Inf.Oac – Lê Hải đăng quang lần nữa tại 2 game thi đấu StarCraft và WarCraft3. Giải đấu cũng là sự độc tôn của 2 clan game proA tại game StarCraft và clan Inf của game WarCraft3 khi game thủ của 2 clan game này hoàn toàn thống trị giải đấu và chiến thắng các đối thủ khác.

DotA All Stars

Nhà vô địch tuyệt đối StarsBoba đã không khó khăn đoạt chức vô địch giải lần này để chắc suất tham dự và bảo vệ chức vô địch WCG châu Á của mình vào năm sau. Với chiến thắng như chẻ tre 2-0 với mọi đối thủ ngáng đường, StarsBoba đã 1 lần nữa chứng tỏ sức mạnh của mình. Hy vọng ngáng chân StarsBoba của các team khác, điển hình như team mạnh nhất Hà Nội là proA đã tan vỡ khi họ còn thiếu kinh nghiệm lẫn kĩ năng để có thể làm được điều này. Theo nhận định của số đông game thủ, việc dự đoán StarsBoba vô địch trước giải là điều hiển nhiên và phần còn lại của giải đấu là chỉ xem team nào đoạt danh hiệu Á quân. Có thể trong vài năm tới, vẫn khó có 1 team DotA nào có thể ngáng đường nhà vô địch tuyệt đối và là đương kim vô địch châu Á này.

GAME ONLINE:

Gian lận & CHỐNG gian lận...

Đã lâu lắm rồi mới có một hội thảo đặc biệt như "An ninh phần mềm" do Hiệp hội An toàn Thông tin (VNISA) phía Nam phối hợp cùng Sở TTTT tổ chức ngày 29/9/2009 tại TP.HCM. Đây cũng là lần đầu tiên đề tài bảo mật trong trò chơi trực tuyến (game online-GO) được đưa ra thảo luận.

Theo các chuyên gia, mục tiêu của an ninh bảo mật ngày nay chính là các phần mềm ứng dụng (application) thay vì các máy tính và hệ thống mạng như trước đây. Bởi lẽ, các hệ thống mạng, hệ điều hành ngày càng càng trở nên "khó xơi" hơn đối với tin tặc (hacker) trong khi các ứng dụng dễ tấn công hơn và thường chứa đựng nhiều thông tin giá trị cao, như số thẻ tín dụng trong các cơ sở dữ liệu của ngân hàng. GO cũng là phần mềm và cũng chạy nhiều ứng dụng mà khi tấn công tin tặc sẽ được khá nhiều lợi ích.

Các game thủ là các bạn trẻ có khả năng bắt chước và học hỏi rất nhanh. Vì vậy, có thể kiến thức của các game thủ về CNTT không cao nhưng họ vẫn có thể trở thành tin tặc, hay như một chuyên gia nhận định, họ là những "script kiddies" – những đứa trẻ đang mày mò tập hack phần mềm game v.v. Một game thủ tâm sự: "Hồi xưa, em từng mua virus và để 1 đường dẫn trên diễn đàn của game đó với chủ đề cứu trợ đồng bào lũ lụt. Rất đông người đã 'dính' và em cứ thế lấy đồ đạc trong những tài khoản đó ra và bán". Game thủ này cho biết con virus đó giá khoảng 150.000đ và không thể liên lạc trực tiếp với tác giả virus mà phải qua trung gian; số điện thoại và email liên hệ thay đổi sau một khoảng thời gian nhất định. Một game thủ khác cũng kể về các thương vụ bán phần mềm auto trong một game khác. "Bạn bè và người quen thì em bán phiên bản 'sạch'; còn đứa nào nhìn thấy ghét thì em bán bản có virus. Khi nào kẹt thì đăng nhập và lấy đồ của những tài khoản đó ra bán". Ngay cả trang web Cộng Đồng của tạp chí Thế Giới Vi tính – PC World VN (*www.pcworld.com.vn/forum*) cũng bị "oanh tạc" với rất nhiều đường dẫn tải về các bản auto game. Lần theo các linh này, TGG phát hiện ra toàn virus trojan (dùng để lấy thông tin tài khoản người chơi). Tất nhiên các link này đã được chuyên gia của tạp chí phát hiện và gỡ bỏ.

Ông Nguyễn Phi Kha, kỹ sư trưởng của Galactic Mantis (công ty Singapore) đã chỉ ra khá nhiều kỹ thuật hack phổ biến trong các GO như hack tốc độ, sửa dữ liệu bộ nhớ, sửa giá trị thời gian, can thiệp vào các gói tin cũng như điểm qua các hệ thống chống gian lận mà nhiều quốc gia trên thế giới đang ứng dụng như Xtrap, GameGuard v.v. Ngay tại hội thảo, ông Kha cũng đã trình diễn kỹ thuật hack trong game Boom Online của VinaGame. Những công ty bảo mật như Galactic Mantis, Trăng Xanh luôn làm "mất lòng" các hãng phát triển game cũng như các hãng cung cấp phần mềm chống gian lận vì họ luôn chỉ ra điểm yếu và các lỗ hổng bảo mật đang tồn tại.

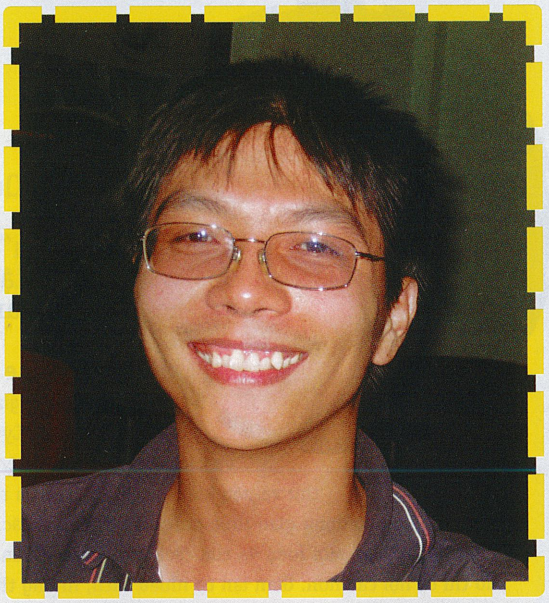
Cũng có ý kiến cho rằng do những hacker chỉ chiếm tỉ lệ rất ít trong game thủ nên cho dù đã phát hiện ra lỗi bảo mật nhưng nhà phát hành (NPH) vẫn không sửa do những lỗi bảo mật thường bắt nguồn từ qui trình phát triển phần mềm game và rất tốn kém.

Ở góc độ game thủ, trên thực tế, nhiều người khi đụng phải các nhân vật hack – nghĩa là các nhân vật khác thường kiểu như "đánh hoài không chết", hay "chỉ cần đánh 1 cái là mình chết" sẽ báo ngay với NPH. Nếu như NPH không sửa lỗi, họ sẽ nghỉ game.

Game là 1 dạng phần mềm nên "mặc định" cũng sẽ có nhiều lỗ hổng, vì thế nếu vấn đề bảo mật game không được giải quyết triệt để suốt quá trình phát triển game sẽ mang đến hậu quả về sau. Buổi hội thảo mang lại một thông điệp thiết thực cho các NPH game: Hãy cân nhắc khả năng bảo mật của các trò chơi trực tuyến nếu muốn mua chúng về và phát hành tại Việt Nam.

YÊN KHÊ

BẢO VỆ từ trong ra ngoài



Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game đã phỏng vấn Nguyễn Thành Nam (NTN), giám đốc công ty TNHH Tư Vấn Trăng Xanh (Blue Moon) và Galactic Mantis, đã làm việc trong lĩnh vực bảo mật game từ 2004, về bảo mật các trò chơi trực tuyến (game online - GO).

GO thực chất là phần mềm nhưng bảo mật lại ít được nhắc tới, theo ông, lỗi bảo mật game nếu có sẽ tác hại như thế nào ?

Quả thật an ninh trong các trò chơi trực tuyến ít được quan tâm. Có lẽ vì các lỗi trong GO không gây ra thiệt hại trực tiếp tới "ví tiền" của các tổ chức như các phần mềm kinh doanh chuyên dụng, mà đa phần ảnh hưởng lớn đến "ví tiền" của người chơi. "Ví tiền" được hiểu theo nghĩa cả thời gian, cảm xúc và tiền bạc. Các lỗi trong GO ảnh hưởng đến các quy luật của trò chơi, làm cho trò chơi không còn công bằng nữa. Ai biết được lỗi và có khả năng tận dụng lỗi sẽ nghiễm nhiên trở thành ngôi sao trong trò chơi đấy. Chẳng hạn, trong các trò chơi dạng bắn súng góc nhìn thứ nhất (First Person Shooter - FPS), nếu như lỗi làm cho tầm sát thương của dao hay súng trong game rộng hơn thì kẻ gian lận chỉ cần đứng một chỗ "chém gió" cũng có thể hạ được rất nhiều người chơi thông thường khác.

Ngoài ảnh hưởng đến việc giải trí của người khác, các lỗi trong GO còn có thể dẫn đến mất mát về tài sản ảo của người chơi. Chẳng hạn, các lỗi đăng nhập trong một vài trò chơi phổ biến ở Việt Nam khiến cho kẻ xấu có thể đăng nhập vào tài khoản của người khác và chuyển đồ vật của họ vào tài khoản của mình. Đồ vật trong GO có thể là ảo, nhưng hiện kim, hiện vật mà chúng có thể được quy đổi ngoài đời thường thì không ảo chút nào.

Quan trọng hơn hết là lỗi trong GO có thể dẫn đến kết quả tồi tệ là kẻ xấu chiếm toàn quyền điều khiển máy tính của người chơi. Vì GO cũng là một phần mềm nên chúng cũng mắc phải những lỗ hổng kinh điển như tràn bộ đệm và dẫn đến cơ hội tấn công từ xa của các hacker mũ đen. Nghiêm trọng nhất là khi cả triệu người chơi đều trở thành mồi ngon của các hacker mũ đen này.

Tại sao các nhà phát triển (NPT) game lại chậm vá lỗi?

Trớ trêu cho các nhà phát hành (NPH) là tuy trực tiếp chịu tiếng xấu nhưng họ không thể khắc phục lỗi vì chỉ có NPT mới có thể khắc phục lỗi. NPH chỉ có thể làm hết sức mình để hỗ trợ, cung cấp thông tin cho NPT để họ sửa lỗi càng nhanh càng tốt. Nhưng NPT lại có thể có nhiều hợp đồng với các NPH khác nhau, với mức giá khác nhau và độ ưu tiên dịch vụ khác nhau, chưa kể đến những dự án, hoặc tính năng đổi mới mà họ đã vạch kế hoạch. Trong ma trận đấy, yêu cầu sửa lỗi của NPH có thể bị "lãng quên" một thời gian, dẫn đến tình trạng người chơi cảm thấy NPH phản ứng chậm với việc vá lỗi.

Trách nhiệm chính chắc chắn

Trần Quốc Bình, trưởng nhóm phát triển web game "Thiên Hà Đại Chiến" đã có vài chia sẻ về chống gian lận game online nói chung và web game nói riêng:

Web game tồn tại gian lận

Khả năng gian lận trên nền web là rất cao và cao hơn bên game cài đặt. Lý do là các giao thức trên web cũng là HTTP và văn bản (clear text) nên người dùng biết chút về web cũng có thể thử và nếu kiên trì thì có thể tìm ra chỗ hở. Trong khi phần mềm ứng dụng (application) sử dụng giao thức nhị phân (binary hoặc encrypted binary) nên đòi hỏi hacker có trình độ rất cao mới hiểu và tìm cách hack; tuy nhiên nếu hacker giỏi mà cũng cùng mê game đó thì cơ hội cao hơn. Gian lận có nhiều cách, nhưng thông thường nhất là viết mã chơi tự động (code auto) cho game web. Họ viết xong rồi lại tung ra cho bạn bè và từ đó cả cộng đồng gamer đều có để dùng. Hơn nữa, game web thường là game thời gian thật, dù gamer không chơi game nhưng nhân vật đó vẫn phát triển, vì vậy mà tình trạng multi là tình trạng gian lận lớn nhất mà tất cả game web đang bị mắc phải. Gian lận kiểu multi thôi là một vấn đề tai hại nhất trong các game web thời gian thật.

Ưu điểm về bảo mật của web game

Ưu điểm về bảo mật của web game so với game cài đặt là thời gian và tài nguyên băng thông khi triển khai phiên bản mới sau khi đã sửa code chống gian lận sẽ ít tốn kém hơn nên có thể triển khai bao nhiêu lần cũng được; game cài đặt chắc chắn không thể ra hơn 5 phiên bản trong 1 tháng.

Ưu điểm thứ 2 là dễ dàng "bắt" gamer gian lận. Chẳng hạn, code viết sẵn có phần kiểm tra và bắt gian lận, nhưng không mở ra khi gamer chơi. Tuỳ chính sách, phần chống gian lận này có thể ngẫu nhiên được kích hoạt trong 5 phút để kiểm tra và gamer đang sử dụng auto script có nguy cơ bị bắt mà họ cũng không biết lý do tại sao bị bắt vì trong 5 phút đó họ không online. Vì vậy, những người lập trình script cũng không biết cách nào để cải tiến script nhằm chống bị phát hiện. Trong khi game cài đặt thì sẽ khó làm việc này. Như vậy dù cho gamer đã gian lận nhiều tháng nhưng chỉ cần bị bắt 1 lần cũng mất tất cả nên sẽ khó phát triển mạnh hơn gamer chân chính trong 1 thời gian dài.

Chân chính và gian lận

Thật sự muốn cho người chơi chân chính yên tâm thì chỉ có 1 phương pháp. Đó là quản lý và điều hành sao cho game thủ nếu có gian lận cũng không mạnh hơn game thủ chân chính. Game thủ nào mà chẳng muốn mạnh hơn các bạn khác, nhưng nếu chỉ có những gamer gian lận mới mạnh thì gamer chân chính sẽ bỏ game hoặc cũng phải dùng những auto đó để cân bằng với họ.

thuộc về NPT game. Chỉ họ mới có toàn bộ tài liệu và công nghệ để khắc phục lỗi. Mặc dù lỗi không phải do mình tạo ra, và mình cũng không thể vá chúng, nhưng NPH có thể, và rất nên, hỗ trợ tích cực trong việc nghiên cứu tại sao xảy ra lỗi, các cách khắc phục, và bàn giao lại cho NPT để rút ngắn thời gian vá lỗi, cũng như tạo được ấn tượng tốt với cả người chơi, lẫn NPT. Ở Việt Nam đã có một hoặc hai NPH cải thiện đáng kể mối quan hệ với NPT chính nhờ vào phản ứng tích cực như vậy.

Trên thế giới và tại Việt Nam, việc chống gian lận GO như thế nào?

Đa số các NPH trên thế giới đều rất đau đầu với tình trạng gian lận tràn lan trong GO và hiệu quả thấp của các phương pháp ngăn chặn mà họ đang sử dụng. Thường việc quay lại chỉnh sửa mã game rất tốn kém nên các NPH thường chọn giải pháp phổ thông là mua các hệ thống chống gian lận (anti-cheating system) – vận hành bằng cách "bao bọc" (wrapper) GO bằng lớp bảo vệ ngoài. Giống như chúng ta xây nhà không cửa rồi đặt một hàng rào quanh nhà. Điểm yếu chính ở các giải pháp này là chúng chỉ đơn giản là một lớp bảo vệ ngoài. Một khi tìm được phương pháp vượt rào, mọi người tha hồ vào nhà vơ vét đồ đạc; hàng rào không bao giờ có tác dụng phòng chống mà chỉ có tác dụng cản trở.

Một số NPH khác gần đây chuyển qua sử dụng các dịch vụ chuyên nghiệp từ các công ty an ninh phần mềm. Kết quả khá tốt vì các công ty này nghiên cứu tận gốc rễ của lỗi và đưa ra giải pháp khắc phục triệt để. Họ hợp tác chặt chẽ với NPT, làm việc như một phần trong nhóm phát triển trò chơi. Đây có thể trở thành xu hướng chống gian lận GO mới. Trăng Xanh và Galactic Mantis cũng vậy. Chúng tôi cung cấp giải pháp bảo vệ từ bên trong ra bên ngoài. Nếu NPH bỏ phần bảo mật này đi thì game sẽ không chạy; còn nếu bật lên thì giải pháp này sẽ phát hiện được các lỗi đang xảy ra.

Riêng tại Việt Nam, như trên đã trao đổi, các NPH cũng đã sử dụng các biện pháp "bao bọc" và đạt được một số ít kết quả tốt. Một hoặc hai NPH khác gặt hái nhiều thành công hơn khi họ tích cực nghiên cứu lỗi và hỗ trợ tận tình cho NPT. Do đó chắc chắn là các NPH ở Việt Nam cũng có thể sử dụng những cách mà các NPH khác trên thế giới đang làm.

Không ít bạn trẻ hay tìm cách gắn các đoạn mã vào tập tin thực thi (exe) của game để chủ yếu thực hiện chơi tự động (auto). Đó có là hành động hack và có gây nguy hiểm cho game hay không?

Nhiều NPH không cấm triệt để hành động này vì họ vẫn

cho phép game thủ auto để giữ chân khách hàng. Về mặt bảo mật, các bản auto không nguy hiểm vì chúng không đụng vào các lỗi lô-gích hay chỉnh sửa dữ liệu, mà chỉ để chơi game tự động. Nếu con bot (nhân vật được điều khiển tự động trong game) biết cách đập cây kiếm lên cấp độ không thể có được theo qui luật thông thường thì đó thực sự là vấn đề nhưng nếu con bot đó chỉ cầm kiếm chém quái vật liên tục không ngừng nghỉ thì đó là chuyện bình thường.

Các công ty bảo mật như Trăng Xanh có sửa lỗi thuộc về lô-gích game không?

Những lỗi đó thường rất khó phát hiện mà khi phát hiện ra thì không có giải pháp nào khác ngoại trừ chỉnh sửa mã nguồn của game. Một lỗi lô-gích điển hình của game là "chạy xuyên tường": do nhân vật di chuyển "cà giựt" theo các khung hình nên có khả năng khung hình trước nằm phía trước bức tường còn khung hình sau "giựt" ra phía sau bức tường. Nếu bạn chạy thật nhanh, bạn có thể chạy xuyên qua bức tường đó. Công việc chính của Trăng Xanh và Galactic Mantis cũng là sửa lô-gích game. Các game thủ chơi ăn gian bằng cách sửa lô-gích của game thì chúng tôi bảo vệ bằng cách không cho họ sửa lô-gích của game. Hacker mũ đen phải tìm những thông tin cần thiết để đến đúng nơi có thể sửa dữ liệu. Chúng tôi chống bằng cách rải thông tin đó ra nhiều nơi thay vì nằm cùng 1 chỗ. Kẻ tấn công sẽ phải mất rất nhiều thời gian để tìm nhưng khi tìm ra thì có lẽ game đã được cập nhật rồi (định kỳ hàng tuần chẳng hạn) và họ phải tìm lại lần nữa, rồi cứ thế tìm hoài...

Đánh giá của ông về số lượng các vụ tấn công game trực tuyến từ trước đến nay? Lời khuyên cho người chơi GO?

Xu hướng tấn công ngày càng tăng. Trước đây, game chưa được chú trọng nhiều vì được cho là không mang lại lợi lộc gì. Nhưng giờ đây, GO làm ra tiền. Nhiều người làm bot lượm vàng, lượm "rác". Các hệ thống chống gian lận hạn chế được các những tay chơi ăn gian nhưng chỉ biết chút chút về hack. Tuy nhiên, khi nói đến bảo vệ game, chúng ta nói đến việc bảo vệ cả trăm ngàn, cả triệu người chơi. Nếu chỉ có vài người hack thì không ảnh hưởng lắm nhưng nếu nhà nhà, người người đều hack bởi vì "không hack thì không công bằng" thì game mất ý nghĩa và khi đó cần phải sửa lỗi.

Bản thân tôi hàng ngày vẫn tải về các tập tin chạy tự động để nghiên cứu và sẵn sàng chấp nhận bị dính virus để tìm cách khắc phục. Người chơi chỉ có hai cách để tự bảo vệ. Một là thật sự cẩn thận khi tham gia vào các trò chơi trực tuyến, không nên dễ tin vào những người chơi khác. Hai là không tham gia vào các trò chơi trực tuyến mà việc gian lận phổ biến.

HẢI PHẠM - PHI QUÂN

Một số công cụ tấn công game của hacker mũ đen và các hệ thống chống gian lận phổ biến

Kiểu gian lận	Giải thích
Hack tốc độ (Speed Hack)	Tăng tốc độ đánh và di chuyển của nhân vật; tăng tốc độ xử lý của CPU để game chạy nhanh hơn
Sửa dữ liệu bộ nhớ (Memory Editing)	Tìm kiếm thông số có trong dữ liệu đang chứa trên bộ nhớ và thay đổi chúng dẫn đến việc thay đổi các chỉ số của nhân vật trong game.
Dịch ngược và thay đổi cách hoạt động của chương game client (Binary Reverse and Modification)	Dịch ngược game client và thay đổi cách hoạt động (flow) của game để game hoạt động bất bình thường
Thay đổi gói tin (Packet interception and manipulation)	Can thiệp vào mạng và "bắt" các gói tin gửi qua mạng và thay đổi hoặc lập lại các gói tin đấy.

Hệ thống chống gian lận (anti-cheating system)	
Giải thích khái niệm	Tên các giải pháp
Các phần mềm an ninh bảo mật, hoạt động như các lớp "hàng rào điện tử" bảo vệ bên ngoài các "ngôi nhà" game online. Giấu cách hoạt động và thông số của trò chơi; không cho các chương trình truy cập thông tin của trò chơi; chống các lệnh Windows messaging; chống thay đổi gói mạng v.v...	nProtect GameGuard, Ahnlab HackShield, Xtrap, Warden, PunkBuster, IOProtect.

GIỚI THIỆU SÁCH: "NGHỆ THUẬT TẬN DỤNG LỖI PHẦN MỀM"

Cuốn sách này đúc kết kinh nghiệm mà tác giả Nguyễn Thành Nam đã có được qua nhiều năm phát triển và kiểm tra an ninh phần mềm cho nhiều công ty trên thế giới, từ những công ty khởi nghiệp đến các tổ chức lớn trong danh sách Fortune 100. Chuyên gia trẻ này - trưởng nhóm OWASP Việt Nam và là giảng viên thỉnh giảng của một số trường đại học, hiện đang nắm giữ các chứng chỉ an toàn thông tin như CISA, CISSP, CSSLP. Theo lời đề tựa của chuyên gia bảo mật Phùng Hải, CISSP, công ty Misoft: "Quyển sách này sẽ là một quyển tham khảo kinh điển không thể thiếu được cho những ai đam mê lĩnh vực an ninh phần mềm".

Nội dung cuốn sách đi từ những khái niệm cơ bản nền tảng như máy tính, hợp ngữ và biên dịch đến các lỗi phổ biến như lỗi tràn bộ đệm, lỗi chuỗi định dạng, điều kiện đua và nhiều loại lỗi khác mà các hacker hay khai thác để tấn công phần mềm nói chung và game trực tuyến nói riêng. Sách "Nghệ thuật tận dụng lỗi phần mềm" do NXB Khoa học Kỹ thuật ấn bản và phát hành. Giá bìa: 25.000đ.

Tuy giao dịch bằng tiền thật RMT (real-money transaction) không được các nhà phát hành (NPH) ủng hộ, nhưng các "doanh nhân" cày (farm) tiền vẫn tồn tại và hoạt động tích cực tại Việt Nam.

Những "doanh nhân" SIÊU HẠNG

Gặp gỡ những "nhà quản lý"

Nếu quản lí giỏi, mỗi ngày người điều hành doanh nghiệp phải tính toán chi phí để kiếm được lợi nhuận sao cho có thể đạt đến điểm hòa vốn trong công ty. Ở game trực tuyến cũng vậy. Những game thủ có "đội ngũ" nhân vật cày tiền lên đến hàng trăm hoặc thậm chí hàng ngàn tài khoản trong trò chơi cũng buộc phải nghĩ đến những vấn đề đó. Để kiếm tiền từ các trò chơi trực tuyến cũng không phải quá khó đối với game thủ. Với thời gian nhàn rỗi, một game thủ có thể quản lí cả ngàn "nhân viên" hái ra tiền chỉ biết làm theo lệnh với năng suất và định mức được đặt trước.

Theo Nguyễn Văn Thòn, chủ tiệm Internet Thanh Lan trên đường Nguyễn Văn Lượng. Q. Gò Vấp (TP.HCM) để tổ chức cày tiền ảo và bán lại lấy tiền thật cho người chơi khác trong Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) 1, người chơi phải có ít nhất 3 người để tạo nhân vật, luyện cấp và trang bị những kỹ năng, đồ đạc cần thiết. Quá trình "đào tạo" cho "đội ngũ" 1.000 tài khoản cày tiền như trên mất khoảng 3 tháng và chi phí đầu tư ban đầu có thể lên đến hàng triệu đồng. Nếu trừ ra các khoản chi phí như tiền điện, tiền giờ Internet và cả tiền nạp thẻ, người chơi có thể dư ra từ 3 đến 5 triệu mỗi tháng.

Một "nhà quản lý" khác là Phan Hoàng, chủ tiệm Intenet tại TP. Nha Trang (tỉnh Khánh Hòa) cũng có thu nhập vài triệu đồng mỗi tháng bằng cách cày tiền từ các trò chơi Chinh Đồ và VLTKI1. Sau khi tham gia nhiều trò chơi khác nhau, anh bắt đầu chuyển sang cày tiền trong Chinh Đồ và VLTK1. Không giống những game trực tuyến khác là đánh quái rớt ra tiền, muốn kiếm tiền đỉnh (tiền tệ trong Chinh Đồ) hiệu quả thì chỉ cần tạo các tài khoản nhân vật với cấp độ thấp để nhặt "rác" (quần áo, nguyên liệu, bảo thạch ...) sau đó bán cho cửa hàng tạp hóa lấy tiền ảo, từ đó quy đổi thành tiền thật. Tuy nhiên, thời gian giới hạn nhặt rác của các nhân vật trên cấp 50 là 10 giờ mỗi ngày, 10 giờ đó lại chỉ có 30 phút đầu là nhặc rác hiệu quả. Do đó, anh đã tạo ra những nhân vật có cấp không quá 50, làm nhiệm vụ và đầu tư "đập đồ" (nâng cấp trang bị) để có lực tay mạnh hơn. Sau đó, anh tiếp tục tạo 150 nhân vật với cấp 1 và cho ngồi tại Thanh Nguyên Thôn. Mỗi nhân vật cấp thấp này sẽ được lập nhóm (mà nhân vật không thăng cấp) với nhân vật level 48 để đi đánh NPC. Vì khi "party vinh dự", cả 2 nhân vật đều không nhận

điểm kinh nghiệm và không thể tăng quá cấp 50. Để đầu tư cho khoảng 300 nhân vật cày tiền này, anh Hoàng chỉ cần 7 máy trạm và 1 máy chủ đồng thời tạo nhiều tài khoản máy tính để có thể "treo máy" được 45 nhân vật (giới hạn số nhân vật treo trên mỗi máy mà trò chơi Chinh Đồ cho phép chỉ là 10 nhân vật).

Ngoài ra anh cũng dành 3 máy "treo" 107 nhân vật VLTK1 để nhặt rác, nhưng để quản số tài khoản (account) khủng đó anh bố trí 3 người quản lí theo thời gian. Với tất cả số tài khoản CĐ trên, một tháng tiền kiếm được bằng cày tiền cũng từ 10 đến 16 triệu đồng.

"Bát cơm" của "nông dân"

Nếu không có những "nông dân" (farmer) cung cấp nguồn tiền tệ sử dụng thì trò chơi sẽ khó phát triển, vì nếu dòng tiền tệ trong trò chơi không luân chuyển, điều đó có nghĩa là người chơi không đầu tư vào tài khoản của mình. Ngoài ra, trong một số trò chơi như VLTK1, lực lượng cày tiền cũng mang lại doanh số đáng kể cho NPH, một "nông dân" có khoảng 1000 nhân vật cày tiền phải tiêu tốn chi phí khoảng 6 triệu đồng mỗi tháng để duy trì hoạt động. Số lượng nhân vật cày tiền có thể ngang bằng với số lượng người chơi là một dấu hiệu tốt cho các NPH vì số lượng người chơi và "nông dân" cân bằng với nhau.

Nếu không thuộc nhóm game thủ cày tiền, khi tham gia các hoạt động game trực tuyến người chơi chắc chắn phải sử dụng các loại tiền tệ (đồng tiền hiển thị trong game có được sau khi nạp thẻ của NPH mua bằng tiền VND thật) trong game để trang bị cho nhân vật của mình. Số lượng người chơi này không nhiều nhưng có thể kích thích được lượng game thủ cày tiền. Một điều đáng nói ở đây chính là tỷ giá tiền tệ và ngân lượng (tiền có được khi đánh quái rơi ra) được sử dụng trong trò chơi luôn tỷ lệ nghịch với nhau. Khi giá tiền tệ tăng thì ngân lượng có giá trị thấp, điều này đồng nghĩa với việc các "nông dân" "thất thu". Một đơn cử trong VLTK1, nếu mỗi nhân vật cày tiền theo định mức mỗi ngày mang lại 1.000 vạn lượng kèm theo những vật phẩm khác và giá kim nguyên bảo (KNB – đồng tiền có được trong VLTK1 sau khi nạp thẻ bằng tiền VND) cũng có giá 1000 vạn lượng/KNB thì trong vòng 1 ngày người chơi đã có đủ kinh phí duy trì tài khoản này hoạt động suốt 7 ngày. Tuy nhiên, nếu giá KNB là 1.500 vạn lượng/KNB thì người chơi phải tốn 1,5 ngày mới duy trì 7 ngày chơi của nhân vật. Vì vậy, tỷ giá tiền tệ và ngân lượng trong trò chơi phụ thuộc vào các lượng cung tiền thật và ảo trong toàn nền kinh tế của từng game trực tuyến.

Không ít game thủ tham gia trò chơi trực tuyến và cày tiền bằng nhiều cách khác nhau để phục vụ cho mình hoặc người chơi khác khi có nhu cầu. Tuy nhiên, cày tiền trong game cũng không phải là chuyện "ngồi mát xơi bát vàng" và thường xảy ra xung đột do quyền lợi trong game được điều hành bởi các game thủ khác nhau hoặc bị ảnh hưởng bởi biến động tỷ giá tiền tệ và ngân lượng trong trò chơi.

Hầu hết các "nông dân" hay các "chủ trang trại" thường khá "thụ động" và dễ gặp rủi ro trước những biến động giữa tỷ giá ngân lượng và tiền tệ trong trò chơi. Khi ngân lượng bị mất giá các "nông dân" sẽ kiếm được lợi nhuận ít hơn hoặc huề vốn thậm chí là "thua lỗ" ngay trên chính công sức và thời gian bỏ ra để cày kéo các nhân vật. Ngược lại, ngân lượng có giá trị so với tiền tệ thì các "nông dân" sẽ được hưởng lợi lớn hơn và mau chóng "thu hồi vốn" đầu tư. Nhưng rất khó xảy ra tình huống tỷ lệ tiền tệ lại quá thấp so với ngân lượng trong game vì NPH nào cũng luôn giữ vững giá trị tiền tệ đồng thời điều chỉnh mức độ "kiếm tiền" của các nhân vật mà "nông dân" quản lí.

"Trâu vàng đất Việt"

Trên thực tế, "cày cuốc" đang dần được chấp nhận là 1 kiểu chơi trong thế giới game trực tuyến nhập vai đông người chơi (MMORPG). Có nhiều người vào chơi game chỉ thích đi thu hoạch, cày cuốc, đánh quái bên cạnh nhu cầu đấu võ (PvP), săn trùm (raid boss), công thành chiến, làm nhiệm vụ, v.v... Không ít người cho rằng, cấm RMT nghĩa là cấm game thủ chơi theo cách họ thích; ở một góc độ khác, cấm RMT đồng nghĩa với việc "đạp đổ chén cơm" của cộng đồng con buôn, khu vực "kinh tế hộ gia đình hay tư nhân" – một thành phần kinh tế tích cực của nền kinh tế game.

Trên thế giới, không ít các NPH game cấm nạn RMT. Nhưng hầu hết các NPH trò chơi trực tuyến tại Việt Nam "bỏ ngoài tai" chuyện RMT cũng như các phần mềm chơi tự động (auto) – công cụ lao động của giới cày tiền. Thậm chí, có một số ý kiến cho rằng "việc GM bán tiền ảo và vũ khí, giáp trụ xịn ra ngoài với giá cao thông qua các nhân vật game thủ là một nguồn thu của NPH". Phải chăng việc phớt lờ RMT cũng nhằm hợp thức hóa các giao dịch bất hợp pháp đã từng xảy ra nhiều lần trong lịch sử game online Việt Nam?

Trong khi câu hỏi trên chưa có lời đáp rõ ràng, thì trên thế giới và ở Việt Nam, đội ngũ game thủ "trâu vàng đất Việt" (cụm từ chỉ những game thủ suốt ngày hùng hục lo auto cày tiền mà không quan tâm đến các nội dung, cảnh đẹp, nhiệm vụ hoạt động thú vị của game) liên tục phát triển bởi lòng đam mê các trò chơi trực tuyến và ít ra cũng có thể kiếm ít tiền để phục vụ cho chính nhân vật mình đang chơi. Và trong số đó, tất yếu sẽ xuất hiện những "doanh nhân trâu vàng đất Việt".

PHÚ AN

CUỘC CHẠM TRÁN CỦA 5 GAME TỐC ĐỘ

Tháng 11 này khoảng thời gian những game thủ yêu thích tốc độ có thể tung hoành ngang dọc trên các đấu trường. Thật không ngoa khi nói như vậy, bởi từ PC, consoles cho đến cả máy cầm tay đang diễn ra các cuộc ganh đua khốc liệt về thể loại đua xe. "Ông hoàng tốc độ" Need For Speed trở lại với diện mạo mới mang tên Shift, chứa ẩn bên trong vỏ ngoài bóng loáng là ý chí quyết tâm thay đổi những đánh giá không tốt trong các bản trước đây. Khác với các đường đua chuẩn mực trong Need For Speed: Shift, hãng Codemasters sẽ mang lại cho người chơi những con đường chênh vênh, mịt mù đầy nắng gió và cát bụi của Dirt 2.

Trong khi đó, game thủ PSP lại đang gặp tình cảnh lấn cấn không biết chọn ai, khi cả 2 game đua xe cực "hot" đã được khai hỏa. Với những game thủ khó tính, đòi hỏi chi tiết cao sẽ chọn Gran Turismo PSP. Ngoài những đường đua được mô phỏng từ ngoài đời, game thủ còn có thể chiêm ngưỡng vẻ đẹp của hơn 800 loại xe "xịn" tề tựu trong Gran Turismo PSP. Thế nhưng MotorStorm Arctic Edge chưa chắc cam chịu trong "cuộc đua" PSP. Bởi game này mang trong mình một phong cách chơi rất mới lạ - đua xe tại Bắc Cực! Trái hẳn với Gran Turismo PSP, các giải đua trong MotorStorm Arctic Edge hết sức tự do và phóng khoáng. Game thủ sẽ có những trải nghiệm mới lạ về "ngửi tuyết" thay vì "ngửi khói" như trước giờ...

Cuối cùng, trong "ngũ hổ" chính là Forza Motorsport 3 - game độc quyền cho hệ máy Xbox 360. Ngoài tâm niệm mang đến cho game thủ nội dung hay, nhà phát triển còn mang đến Forza Motorsport 3 như một bức tranh nghệ thuật. Trong đó, mỗi chiếc xe sẽ được tô điểm hết sức cầu kỳ và mang tính nghệ thuật cao, bên trong đó là sức mạnh tiềm ẩn như chực phát nổ.

Đọc ít chi bằng đọc nhiều!!! Hãy cùng nhau lướt qua "ngũ hổ xế" trong tháng 11 đầy nóng bỏng này cùng TGG.

ĐƯỜNG ĐUA CÁT BỤI

COLIN MCRAE: DIRT 2	
PHÁT HÀNH	Codemasters
PHÁT TRIỂN	Codemasters
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	08/09/2009
TUỔI (ESRB)	Teen
NỘI DUNG (ESRB)	Lyrics, Mild Suggestive Themes
HỆ MÁY	Xbox 360, PS3, PC

Nói đến dòng game đua xe đường trường (rally), chắc chắn đến thời điểm này không sản phẩm nào qua mặt được thương hiệu Colin McRae Rally của hãng Cosdemasters. Hơn 10 năm qua kể từ khi ra đời, dòng game đã chinh phục biết bao con tim các game thủ đam mê phong cách đua xe "bụi bặm". Thế rồi, một bi kịch đã xảy ra khi tay đua lừng danh Colin McRae, người gắn liền tên tuổi với dòng game, đã qua đời đột ngột trong một tai nạn máy bay chỉ vài tháng sau khi phiên bản Colin McRae: DiRT ra đời tháng 6/2007.

Phong cách chơi cơ bản của DiRT 2 không khác nhiều so với phần 1 đã gặt hái rất nhiều thành công. Bạn đóng vai trò là một tay đua rally chuyên nghiệp và cùng tham gia các giải đua lớn nhỏ trên khắp thế giới. Tranh tài với bạn sẽ là những tay đua có thật nổi tiếng như Ken Block, Travis Pastrana hay Dave Mirra. Đáng tiếc là bạn sẽ không có cơ hội so tài với chính Colin McRae vì anh đã qua đời nhưng bù lại, chiếc xe Subaru Impreza mà bạn có được lúc bắt đầu game chính là mô phỏng y hệt chiếc xe đua mà Colin đã sử dụng ngoài đời đấy.

CÁC KIỂU ĐUA MỚI ĐẦY HẤP DẪN

Tuy nhiên, so với "người tiền nhiệm", Codemasters đã đưa vào DiRT 2 khá nhiều cải tiến rất đáng giá về mặt lối chơi. Đầu tiên là mục chơi đơn đã được thiết kế lại gần như hoàn toàn. Các giải đua (mang tên Dirt Tour) mà bạn tham gia trải dài khắp các châu lục trên thế giới, từ châu Mỹ, châu Âu, châu Á đến châu Phi. Game vẫn có các kiểu đua truyền

thông quá quen thuộc như đua theo vòng, đua tính giờ, Last Man Standing (cứ mỗi 20 giây, ai đứng chót sẽ bị loại), thách đấu một chọi một với các tay đua máy… Ngoài ra, DiRT 2 có thêm những kiểu đua mới rất hấp dẫn như Landrush (sử dụng các loại xe hạng nặng trong các chặng đua nhiều chướng ngại vật), Raid (đường đua có nhiều phân nhánh cho các tay đua thoải mái lựa chọn) hay độc đáo nhất là Domination. Ở kiểu đua này, chặng đua được chia ra nhiều phần, thắng bại không phải là thứ tự cán đích cuối cùng, mà điểm được tính theo thành tích nhanh chậm của từng tay đua ở từng chặng. Điều này khiến bạn có thể không cần tranh giành thứ hạng ở phút cuối mà vẫn có thể nghiễm nhiên đứng đầu bảng. Ngoài ra, không thể không kể đến những giải lớn gọi là X-Games quy tụ nhiều kiểu đua cùng lúc.

XE CỘ KHÔNG NHIỀU NHƯNG CHẤT LƯỢNG

Để thích hợp với nhiều kiểu đua với tính chất và địa hình khác nhau như vậy, DiRT 2 cung cấp cho bạn gần 40 chiếc xe khác nhau, từ dạng xe "sedan" đua đường trường như Subaru Impreza, Mitsubishi Eclipse GT, Nissan 350Z…; xe 2 cầu và bán tải như Hummer H3, Toyota FJ Cruiser, Dodge Ram… cho đến các chiếc xe địa hình "buggy" như Herbst Smithbuilt hay DeJong MXR… Số lượng xe không nhiều, lại chỉ có 3 chỉ số là tốc độ tối đa, độ tăng tốc và khả năng cầm lái, nhưng thực sự khi bạn ngồi vào vô lăng, từng chiếc xe vẫn đem lại những cảm giác lái rất khác nhau. Điều này chứng tỏ Codemasters đã biết cách ứng dụng tài tình kinh nghiệm của mình trong thể loại này để chăm chút cho từng chiếc xe một, sao cho chúng mô phỏng được tính năng của "bản gốc" ngoài đời càng giống càng tốt.

Phần thưởng cho bạn khi chiến thắng các chặng đua là tiền dùng để mua xe mới, điểm kinh nghiệm để lên cấp, từ đó mở thêm các cuộc đua mới, cùng với các tùy chọn sơn phết trang trí cho xe (Liveries) và các món đồ chơi linh tinh trang trí trong buồng lái. Nói về khả năng nâng cấp xe, Codemasters hầu như không hề chú trọng đến tiêu chí này, chỉ cung cấp cho bạn những thứ "râu ria" như trên để cho chiếc xe trông đỡ nhàm chán hơn mà thôi, ngoài ra tuyệt nhiên không còn thứ gì khác để tùy biến ngoại hình hay sức mạnh cho xe. Điều này đương nhiên không tính đến những bộ nâng cấp trọn gói bắt buộc bạn phải mua thêm cho xe để tham gia các cuộc đua có yêu cầu khác nhau. Bởi vì bạn chỉ có thể có một lựa chọn là mua để đua tiếp, chứ chẳng có lựa chọn cân nhắc món này món kia. Trước mỗi chặng đua, game cũng cho phép bạn tinh chỉnh (tuning) một số thông số của chiếc xe. Tuy nhiên, điều này có lẽ chỉ dành cho các game thủ thích táy máy và khá rành về xe, còn không nếu chỉnh bậy chỉ có "mang họa vào thân" mà thôi. Đó cũng là lý do nhà sản xuất đặt mặc định là tắt chức năng này.

MỘT GAME ĐUA XE PHÙ HỢP MỌI CẤP ĐỘ GAME THỦ

Phong cách đua xe của DiRT 2, cũng như những game trước trong toàn bộ dòng game, không đặt nặng vào khía cạnh mô phỏng lái xe như thật (simulation). Tuy nhiên, với đặc thù là các cuộc đua rally trên những chặng đường đầy bùn đất và chướng ngại vật, game đòi hỏi kỹ năng điều khiển xe cao hơn hẳn bất kỳ game đua xe dạng arcade dễ chơi nào. Có lẽ nhận thấy mức độ "khoai củ" của dạng đua xe này mà Codemasters đưa vào đến… 6 độ khó dễ cho game. Chọn chế độ càng khó, tiền thưởng sẽ càng cao và lượng Flashback càng ít. Thế Flashback là gì? Nếu đã chơi game đua xe Grid cũng của Codemasters thì bạn sẽ nhận ra nó ngay. Đó là tính năng cho phép bạn quay ngược thời gian để cứu nguy trong những tình huống lỡ phạm sai lầm, chẳng hạn như vào cua

quá gấp khiến xe đụng vào vách, hay bị đối thủ phía sau chơi xấu húc vào "đít" khiến xe xoay tròn… Đây là tính năng rất hữu ích mà bạn nên tận dụng tối đa để có được sự thuận lợi tốt nhất với các đối thủ máy khá ranh ma trong game. Tuy nhiên, nếu cảm thấy tự tin vào tay lái lụa của mình và muốn tận hưởng hết tính thử thách của game, bạn có thể tắt tính năng này bằng cách chọn… mức độ khó nhất. Ngoài ra, khi chơi mạng, Flashback cũng không hiện diện để đảm bảo tính công bằng giữa các người chơi. Một minh chứng nữa cho thấy Codemasters chủ tâm hướng game đến đông đảo game thủ đủ mọi trình độ là tính năng tùy chọn hiển thị độ hư hại của xe. Bạn có thể chọn xe không hư hại gì, chỉ hư hại về mặt "hình ảnh" (xe có va đụng móp méo cỡ nào vẫn chạy ngon ơ) hay hư hại đúng như thực tế, khi xảy ra tai nạn xe cũng dần hỏng hóc theo. Tùy theo sở thích và khả năng của mình, cũng đều sẽ có lựa chọn khiến bạn hài lòng.

HÌNH ÂM ĐỈNH CAO

Có thể nói, DiRT 2 đã thực sự có nhiều cải tiến đáng giá khiến trò chơi trở nên rất tuyệt vời. Không chỉ ở lối chơi, mà còn ở phần hình ảnh và âm thanh nữa. Game vẫn sử dụng engine đồ họa Ego từng xuất hiện trong DiRT 1 và Grid, nhưng có nhiều sự nâng cấp triệt để. Giờ đây bạn có thể chứng kiến những khung cảnh thật hoành tráng, những chặng đường đầy đất, cát với đây đó là những ổ gà ổ voi ứ nước lênh láng, những gò đất cao chờ đón các tay đua phóng mình lên cao. Xung quanh đường đua là những quang cảnh hùng vĩ của thiên nhiên như rừng cây, đồi núi, hầm đèo quanh co hiểm trở hay thậm chí là đám đông phấn khích hò reo trong những khu phố sầm uất khi bạn tham gia những chặng đua diễn ra trong nội thành.

DiRT 2 cũng có góc nhìn trong buồng lái, cho bạn chiêm ngưỡng những đường nét nội thất xe khá đẹp mắt. Chính góc nhìn trong buồng lái này sẽ đem đến cho bạn cảm giác chân thật nhất của một game đua xe đường trường. Không chỉ là tầm nhìn người chơi trở thành chính tầm nhìn của tài xế, không chỉ vì ngồi trong buồng lái khiến góc nhìn bị bó hẹp gây thử thách cao, mà đáng khen nhất chính là hiệu ứng bùn, nước, đất cát thi nhau văng đầy kính chắn gió một cách rất thật, khiến đôi lúc bạn gần như chẳng còn nhìn thấy gì. Lúc này, bạn chỉ còn cách dựa vào chính tài năng của mình để lèo lái xe, chờ vài giây sau để cần gạt nước lau sạch kính xe mới có thể nhìn lại bình thường. Thêm vào đó là tính năng mô phỏng hiệu ứng vật lý, vốn không thể thiếu trong các game đua xe hiện nay, cũng được DiRT 2 thể hiện khá xuất sắc với các tác động, va chạm của các chiếc xe, độ hư hại nặng nhẹ tùy theo mức độ va chạm… Bên cạnh hình ảnh, âm thanh của game cũng đóng vai trò hết sức xuất sắc. Nhạc nền mang âm hưởng rock sôi động, giọng lồng tiếng của các tay đua xe thật đã nêu ở đầu bài, cùng với tiếng động cơ gầm rú đặc trưng của từng chiếc xe một sẽ khiến bạn có được những giây phút hưng phấn tột bật hơn bao giờ hết.

Có thể nói, hãng game Anh quốc Codemasters đang càng ngày càng chứng tỏ tay nghề làm game đua xe thuộc loại hàng top thế giới hiện nay khi lần lượt các tựa game gần đây như DiRT, Grid và DiRT 2, game ra sau đều hấp dẫn và có nhiều cải tiến hơn hẳn tựa game trước. Gần như không có gì đáng phàn nàn ở DiRT 2 từ lối chơi, nội dung chơi (các kiểu đua), hình ảnh cho đến âm thanh. Có chăng điều đáng tiếc duy nhất là người chơi có quá ít khả năng tùy biến cho chiếc xe của mình mà thôi. Có thể nói không ngoa, cho đến thời điểm này, DiRT 2 đích thị là một trong những game đua xe xuất sắc nhất trong năm 2009.

MAI LONG

ƯU ĐIỂM

- Vẫn là lựa chọn số 1 cho các fan đua xe đường trường.
- Nhiều kiểu chơi mới hấp dẫn.
- Đồ họa và âm thanh xuất sắc.

KHUYẾT ĐIỂM

- Không có nhiều lựa chọn tùy biến xe cộ.

NEED FOR SPEED SHIFT

ÔNG HOÀNG TỐC ĐỘ

SAU GẦN MỘT NĂM CHỜ ĐỢI, CUỐI CÙNG NEED FOR SPEED: SHIFT CŨNG ĐÃ LỘ DIỆN, CHÍNH THỨC ĐÁNH DẤU SỰ TRỞ LẠI CỦA DÒNG GAME ĐUA XE NỔI TIẾNG ĐI KÈM MỘT DIỆN MẠO HOÀN TOÀN MỚI.

Trong nhiều năm qua, sê-ri Need For Speed (NFS) đã trở thành một trong những tượng đài lớn ở thể loại game đua xe. Thế nhưng áp lực cứ mỗi năm phải cho ra một tựa game mới phần nào khiến độ "nóng" của NFS cũng như khả năng sáng tạo của đội ngũ phát triển dần trở nên bão hòa. Kết quả là sự ra mắt đáng thất vọng của phiên bản Pro Street và một Undercover chưa xứng tầm trong khi cốt truyện gay cấn, những vòng đua đêm, cuộc tranh tài với các tay chơi trong thế giới ngầm hay sự truy đuổi gắt gao của lực lượng cảnh sát… Tất cả đều được thay thế bằng một đường đua chính quy với hàng loạt quy định phải tuân theo vốn là nguyên nhân chính dẫn đến sự thất bại nặng nề của phiên bản ProStreet. Dù Slightly Mad đã khéo léo lồng ghép vào game chút "hương vị" đường phố nhưng vẫn rất khó

Gran Turismo, Forza Motorsport vẫn duy trì chỗ đứng vững chắc.

Trước bối cảnh đó, EA đã lập tức tiến hành một cuộc "thay máu" cho sê-ri NFS bằng cách giao toàn bộ việc phát triển vào tay Slightly Mad – studio ở Anh Quốc từng nổi tiếng với GTR hay GT Legend.

LỘT XÁC HOÀN TOÀN

Người chơi sẽ không thể tìm thấy một

để những người hâm mộ lâu năm có thể hòa nhập ngay với Shift. Phần chơi đơn bao gồm 2 chế độ chính: Đua nhanh (Quick Race) và Sự nghiệp (Career). Quick Race là lựa chọn cho những ai không muốn tìm hiểu cặn kẽ về nét mới của Shift và muốn bắt đầu đua ngay. Trong khi đó Career lại mở màn với khâu kiểm tra kỹ năng, dựa vào những gì bạn thể hiện Shift sẽ đưa ra độ khó phù hợp với trình độ của người chơi. Ứng với mỗi độ khó là mức độ trợ giúp của Shift dành cho bạn như tự động giảm tốc độ khi gần đến khúc quanh hoặc bẻ lái sao cho bạn có một cú bo cua hiệu quả. Nếu không thích bạn vẫn có thể vô hiệu hóa những trợ giúp này trong phần Option và tự mình đối mặt với mọi tình huống trên đường đua.

Các loại xe được chia thành 4 nhóm (tier) tương ứng với 4 đẳng cấp cũng như quy mô của giải đấu.

Đặc tính chủ đạo của Shift chính là yếu tố mô phỏng (Driver Experience) và cơ chế phân loại profile (Driver Profile – DP). Shift đánh giá người chơi theo 2 loại: đúng đắn (precisive) và hung hãn

NEED FOR SPEED: SHIFT	
PHÁT HÀNH	EA Games
PHÁT TRIỂN	Slightly Mad
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	15/09/2009
TUỔI (ESRB)	Everyone
NỘI DUNG (ESRB)	Mild Violence
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	**CPU:** Core 2 Duo 1,6Ghz; **RAM:** 1GB; **VGA:** 256MB+ hỗ trợ Pixel Shader 3.0; **OS:** XP/Vista; **HDD:** 6 GB

(aggressive) tùy vào hành vi của bạn trong quá trình đua. Nếu tuân thủ mọi luật chơi và không có bất kì trò gian lận hay "chơi xấu" (Trade-Paint) đối phương nào, danh hiệu "Precisive" sẽ được trao cho bạn và ngược lại là "Aggressive". Phần thưởng cho mỗi danh hiệu khi thăng cấp rất đa dạng và khác nhau đôi chút như một loại xe mới, thêm chỗ trong garage hoặc số tiền lớn để bạn trang bị thêm phụ tùng. Thật thú vị vì lối chơi sẽ có nhiều kết cục khác nhau.

Tương tự sê-ri GTR, Slightly Mad đem đến cho người chơi cảm giác ngồi sau tay lái chân thật nhất. Điều này thể hiện qua góc nhìn từ trong buồng lái (cockpit view - CV), mọi thứ trông như thật từ chiếc vô lăng cho đến các thao tác điều khiển xe của nhân vật. CV kết hợp với bộ điều khiển G25 cho ta một trải nghiệm tuyệt vời về tốc độ, quán tính cũng như các lực tác động khi va chạm. Đặc biệt hiệu ứng khung cảnh 2 bên nhòe đi khi xe vút đi với vận tốc hơn 200 km/h thật ấn tượng. Không tiện nói nhiều về đặc tính này vì nó là thứ đáng để bạn tìm hiểu nhất nhưng cũng là một cực hình đối với những ai không quen hoặc lần đầu tiếp xúc với thể loại mô phỏng. Bạn sẽ gặp nhiều rắc rối trong việc điều khiển chiếc xe của mình như ôm cua không "ngọt", xe hay bị trôi ra ngoài đường biên dù bạn đã giảm tốc độ. Đặc biệt các vòng đua drift khá khó. Nếu không nắm rõ quy luật điều khiển xe sẽ quay vòng tròn hoặc chạy xiêu vẹo như người say rượu khi mới xuất phát được vài mét. Mọi thứ trở nên khả quan hơn khi bạn đã quen nhưng chắc rằng nhiều fan gạo cội sẽ không hài lòng lắm với sự thay đổi này của Shift.

NHỮNG ĐIỂM LÙI

Độ xe vốn là đặc tính cuốn hút nhất của sê-ri NFS trước kia thì nay chất lượng ít nhiều bị thuyên giảm. Số lượng phụ tùng như lốc máy, turbo, thắng xe, NOS khá ít và cách thức độ cũng đơn giản hơn nhường chỗ cho hàng chục thông số phức tạp bạn phải quan tâm nếu muốn có được một "chiến mã" như ý. Tuy nhiên, người chơi được an ủi phần nào khi có thể thỏa sức sáng tạo với kho đề-can, hình dán đồ sộ cùng những tùy chọn thú vị về màu sắc, kiểu dáng và vị trí của chúng trên thân xe. Hãy khoác những chiếc áo độc đáo cho "xế yêu" để chia sẻ phong cách riêng của bạn.

Trí thông minh của máy (AI) thật sự là một thách thức khó xơi dù ở độ khó thấp nhất. Chỉ cần bạn mắc một sai lầm nhỏ cũng đủ để chúng qua mặt hoặc tống bạn ra khỏi đường đua không khoan nhượng. Đến đây có quá nhiều điểm vô lý dù chơi ở bất kì chế độ nào như Mixed Track, Car Battle hay Manufacture Competition. Nếu bị dạt ra biên, phải chật vật lắm bạn mới có thể đưa xe trở lại đường đua trong khi đối thủ máy vẫn chạy băng băng bất kể địa hình sỏi cát hay đất đá. Dù chiếc xe của bạn hơn về mọi mặt nhưng trừ phi tông mạnh vào bên hông đối phương thì việc ép xe hoặc làm thay đổi hướng đi của chúng rất khó. Dẫn trước với khoảng cách khá xa, AI "sẵn lòng" chạy chậm lại và cho bạn cơ hội để bắt kịp chúng. Quả là tử tế nhưng chẳng hay ho gì khi tranh tài với những đối thủ như vậy!

Bù lại bạn có thể tham gia trường đua trực tuyến. Đáng tiếc là các tùy chọn thiết lập màn chơi trực tuyến còn ít và một số chế độ đua còn bị hạn chế như chỉ có 11 loại xe được độ sẵn trong thể loại drift.

ẤN TƯỢNG ÂM SẮC

Tuy vẫn thua kém so với Gran Turismo về độ chân thực nhưng Shift có những thiết kế đẹp và chi tiết nhất trong sê-ri NFS. Việc ngắm nhìn và có quyền thay đổi các bộ phận của những siêu xe xịn nhất trên thế giới như Pagani Zonda F, Audi RS4, hay Porsche 911 GT3 RSR thật sự rất phấn khích. Nhằm giữ lời hứa tạo ra môi trường chơi và cảm nhận (play and feel), nhà phát triển đã lồng vào hiệu ứng mô tả tình trạng hư hỏng động (Dynamic Crash Effect) nhờ đó các pha va chạm trông có hồn và "mát" mắt hơn nhiều. Ngoài ra, Shift có đến 15 trường đua gần giống với nguyên mẫu ngoài thực tế như Ambush Canyon hay Brands Hatch. Chúng được tùy biến để đem đến cho game thủ hơn 50 vòng đấu khác nhau.

Âm thanh trong Shift được pha trộn rất tốt dù còn nhiều sạn. Mỗi khi bạn thay đổi một bộ phận như ống bô hay lốc máy, tiếng động cơ sẽ thay đổi theo. Tiếng "gầm" của những chiếc Tier 4 rất ấm, xứng danh siêu xe. Các ca khúc chất rock có lẽ không hợp "gu" với đường đua chính quy. Đồng thời, việc cứ phải nghe đi nghe lại một đoạn nhạc ngắn ở màn hình tải game cũng như những câu thoại của tay hỗ trợ kĩ thuật sẽ khiến bạn bực mình.

Đổi thay là tốt nhưng với quá nhiều thay đổi, Shift chắc chắn sẽ làm hài lòng những game thủ yêu thích thể loại mô phỏng. Nhưng ngược lại, nó phải đối mặt với đông đảo các fan gắn bó với sê-ri từ những ngày đầu.

ĐẮC HOÀI

ƯU

- Mô phỏng chân thực
- Chế độ buồng lái (cockpit) ấn tượng.
- Số lượng xe và vòng đua phong phú.
- Chơi mạng vui nhộn.

KHUYẾT

- Phức tạp.
- Nhiều chế độ chơi và AI có độ khó quá cao.
- Độ xe thiếu hấp dẫn.
- Thời gian nạp game lâu.
- Nhạc nền và lồng tiếng trùng lặp.

XA RỜI HOANG MẠC KHÔ CẰN, LẦN NÀY GAME ĐUA NGƯỜI CHƠI ĐẾN VÙNG ĐẤT BẮC CỰC LẠNH GIÁ VÀ KHẮC NGHIỆT.

Loạt game đua xe địa hình MotorStorm đã khẳng định được tên tuổi của mình trên hệ máy PS3 qua lối chơi sôi động và tự do, phóng khoáng. Hai phiên bản MotorStorm và MotorStorm: Pacific Rift đã tạo dựng chỗ đứng vững chắc trong lòng các game thủ. Khá ngạc nhiên là phiên bản thứ 3 mang tên MotorStorm: Arctic Edge (AE) lại do hãng phát triển mới Bigbig Studios đảm trách, đồng thời không tiếp tục tung hoành trên "trường đua lớn" PS3 sở trường mà lại dành cho "trường đua nhỏ" PSP. Động thái này cho thấy Sony mong muốn AE sẽ góp phần đẩy mạnh mãi lực ở thị phần mà mình còn đang lép vế trước đại kình địch Nintendo.

BĂNG GIÁ BẮC CỰC

Cứ mỗi phiên bản mới ra đời, MotorStorm lại đưa người chơi đến các vùng đất với khí hậu và địa hình hoàn toàn khác biệt. Xa rời hoang mạc khô cằn ở phần đầu và thiên đường nhiệt đới ở phần tiếp theo, lần này game đua người chơi đến vùng đất Bắc cực lạnh giá và khắc nghiệt. Do vậy phiên bản mới này mang đến một không khí hoàn toàn mới lạ với những vòng đua được thiết kế đậm nét đặc trưng của kiểu địa hình này.

Có tất cả 12 màn chơi khác nhau trong AE với đường đua tron trượt khiến các tay đua có thể đẩy cao tốc độ khi không còn bị các vũng bùn hay nham thạch "níu chân" như ở phiên bản trước. Khí hậu lạnh giá cũng giúp duy trì độ mát cho động cơ lâu hơn giúp các pha tăng tốc (boost) kéo dài hơn khiến các cuộc đua nhanh đến chóng mặt. Tuy nhiên người chơi cũng cần phải cảnh giác với "con dao hai lưỡi" này bởi nếu để nhiệt độ vượt quá mức cho phép thì xe đua sẽ phát nổ và phải tốn 1 khoảng thời gian không nhỏ để quay trở lại đường đua. Có thể tận dụng các dòng thác băng hoặc ụ tuyết lớn để giúp máy nguội mau hơn. Yếu tố mới được đưa vào game là người chơi có thể tạo ra các trận tuyết lở bằng các tiếng còi lớn hoặc vụ nổ, tạo thành chướng ngại vật chắn đường không cho các loại xe đua lớn đi qua. Đây là "mánh" được sử dụng hiệu quả để cản bước đối thủ nếu người chơi có chủ ý chọn cho mình những loại xe nhỏ gọn, dễ luồn lách.

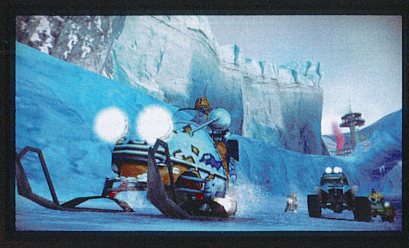
Tính năng độc đáo với các vòng đua có nhiều cung đường khác nhau mà người chơi có thể lựa chọn chứ không nhất thiết phải đi theo một cung đường cố định tiếp tục được phát huy tốt trong AE. Không thiếu những lối đi tắt mà nếu chịu khó quan sát sẽ giúp người chơi có được những lợi thế nhất định trong cuộc đua. Các vòng đua được chia ra làm nhiều kiểu khác nhau: Race là đua xếp hạng truyền thống, Speed có mục tiêu vượt qua 30 điểm mốc (mỗi điểm bạn sẽ được cộng thêm giờ) trước khi hết thời gian. Time-Ticker là kiểu đua tính điểm dựa trên vị trí xếp hạng và tay đua nào dành được 999 điểm trước tiên sẽ chiến thắng, và cuối cùng là chế độ đua hỗn hợp Invitational. Chỉ từ 12 vòng đua ban đầu, kết hợp thêm các điều kiện khác luôn tạo được cảm giác mới mẻ cho người chơi mỗi khi tham dự các cuộc đua.

SÂN ĐUA ĐỊA HÌNH

Giống như phiên bản trước, AE có tất cả 8 chủng loại xe đua khác nhau cho người chơi lựa chọn. Ngoài các phương tiện quen thuộc như mô tô, xe địa hình ATV, xe đua, xe buggy và xe tải nặng thì 3 loại xe mới mang tính đặc trưng của địa hình băng tuyết là xe trượt (snow machine), xe địa hình tuyết (snowplugger) và xe ủi tuyết (snowcat) đã được thêm vào thay thế cho các loại không còn phù hợp. Mỗi chủng loại có 3 mẫu xe khác nhau và có thể mở khóa dần bằng điểm thưởng từ các vòng chơi, tạo thành một bộ sưu tập khá phong phú. Dĩ nhiên từng loại xe sẽ có chỉ số và mức độ phù hợp với từng vòng đua khác nhau và việc lựa chọn chính xác sẽ quyết định thành tích của bạn.

Hai phần chơi chính trong AE là Festival và Wreckreation. Festival là phần chơi đơn với hơn 100 nhiệm vụ khác nhau giúp bạn làm quen với các chủng loại xe và vòng đua trong game. Các nhiệm vụ được chia theo cấp độ từ 1-8 với độ khó tăng dần, người chơi phải đi từ thấp lên cao bằng số điểm thưởng nhất định đạt được. Một số vòng đua còn thưởng thêm điểm "sao" cho người chơi nếu đạt được những điều kiện thử thách như về nhất, dẫn đầu đoàn đua trong 10 giây liên tục, hay hoàn thành vòng đua trong thời gian cho phép. Người chơi dễ bị độ khó tương đối thấp ở những cấp độ ban đầu đánh

MOTORSTORM: ARCTIC EDGE	
PHÁT HÀNH	SCEE
PHÁT TRIỂN	Bigbig Studios
THỂ LOẠI	Đua Xe
NGÀY PHÁT HÀNH	29/09/2009
TUỔI (ESRB)	Everyone
NỘI DUNG (ESRB)	Lyrics, Mild Violence



UU:

- Các cuộc đua phóng khoáng và sôi động.
- Nhiều vòng đua và các loại xe đua.
- Đồ họa đẹp mắt và số khung hình ổn định.

KHUYẾT:

- Phóng đại các pha va chạm.
- Khó kết nối trực tuyến khi game mới phát hành.

lừa, nhưng càng về sau (nhất là 2 cấp độ cuối) bạn sẽ càng nhận ra chiến thắng các vòng chơi là rất khó khi các tay đua máy rất tinh ranh và có tài điều khiển xe cực điêu luyện. Do đó tính thử thách của AE khá cao nhưng không đến mức bất hợp lý nên vẫn cuốn hút được người chơi.

Phần chơi Wreckreation mang đến nhiều chế độ chơi hơn với Time Attack, Free-Play và Multiplayer. Time Attack là kiểu chơi ghi thành tích trong 12 vòng đua của game. Thành tích này có thể được dùng để xếp hạng so sánh với các người chơi khác và bạn cũng có thể so tài với thành tích mẫu được đưa lên mạng của các bạn đua hay của chính các tay lập trình game AE. Free-play cho phép bạn tạo ra các vòng đua với đối thủ máy trong đó trình độ AI, độ khó, kiểu đua và các điều kiện ràng buộc khác có thể tùy chọn theo ý thích. Cuối cùng là phần chơi rất được trông chờ multiplayer cho phép thi đấu với người chơi khác qua mạng cục bộ (adhoc) hoặc trực tuyến (online). Tuy nhiên đây lại là phần gây thất vọng bởi sau vài ngày ra mắt, hiện tượng đứng game hay khởi động lại máy thường xuyên xuất hiện khi kết nối trực tuyến. Hiện nay lỗi này đã được khắc phục để người chơi có thể trải nghiệm phần chơi thú vị này.

AE cũng còn một khiếm khuyết kế thừa từ các phiên bản trước là các pha va chạm vật lý hơi bị phóng đại khi một cú va chạm không quá mạnh cũng khiến các chiếc xe vỡ nát và các tay đua bắn tung lên trời hàng chục mét. Ngoài ra màn hình khá nhỏ của máy PSP cũng khiến người chơi khó phát hiện các vật cản trên đường đua nên các pha va chạm ngoài ý muốn sẽ thường xuyên diễn ra.

ÊM TAI, MÃN NHÃN

Đồ họa của AE tuy là một bước lùi so với các phiên bản trên PS3 nhưng vẫn thuộc hàng "top" trên hệ máy PSP. Khung cảnh Bắc cực quanh năm bao phủ bởi băng tuyết trắng xóa được tái hiện thành công trong game. Các hiệu ứng ánh sáng và thời tiết khá chân thật và đẹp mắt. Số khung hình ổn định cho dù thể hiện cùng lúc nhiều vật thể góp thêm một điểm cộng cho phần đồ họa.

Sử dụng các đoạn nhạc nền đầy sôi động của các nghệ sĩ và ban nhạc: The Prodigy, Chemical Brothers, Motorhead hay Queens of the Stone Age, AE đã tạo nên bầu không khí cuồng nhiệt cho các cuộc đua của mình. Tuy nhiên chất lượng âm thanh của game sẽ phần nào giảm sút nếu sử dụng loa ngoài của máy PSP. Người chơi nên trang bị tai nghe nếu muốn thưởng thức trọn vẹn.

MỞ RA SÂN ĐUA MỚI

Hãng phát triển còn mới mẻ Bigbig Studios đã khá mát tay khi tạo ra một phiên bản game đua xe địa hình hấp dẫn đúng chất MotorStorm trên hệ máy PSP. Tuy vẫn còn một vài khiếm khuyết nhưng đây vẫn là một tựa game đáng để thử qua. Một công đôi việc khi AE thành công trong việc vừa tăng thêm hấp lực cho máy PSP vừa mở ra một sân đua mới hứa hẹn đầy tiềm năng cho dòng game đua xe địa hình này.

NGUYÊN QUÂN

TÊN GAME: Gran Turismo	PHÁT HÀNH: Sony Computer Entertainment	NGÀY PHÁT HÀNH: 01/10/2009	HỆ MÁY: PSP
THỂ LOẠI: Đua Xe	PHÁT TRIỂN: Polyphony Digital	TUỔI (ESRB): Everyone	NỘI DUNG (ESRB): Mild Lyrics

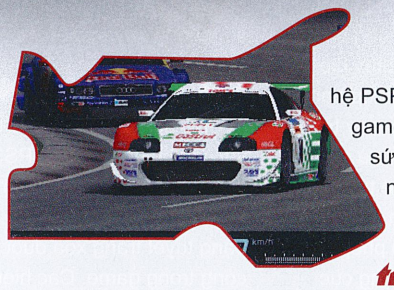
GRAN TURISMO

SÂN ĐUA THU NHỎ

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Để phong ấn "vị thần" Gran Turismo vào trong "cái chai" UMD nhỏ bé, ắt hẳn hãng phát triển Polyphony Digital phải cần tới quyền năng như vua Solomon trong truyền thuyết.

Trong quá khứ, không ít tựa game khiến mọi người náo nức chờ đợi khi công bố ngày ra mắt để rồi lại khiến họ thất vọng khi trễ hẹn, thậm chí rút lui không hẹn ngày trở lại. Phiên bản Gran Turismo (GT) dành cho máy PSP là một tựa game như thế. Được công bố lần đầu tiên vào tháng 5/2004 tại triển lãm E3, game liên tục đưa mọi người đi từ thái cực này sang thái cực khác do liên tục dời ngày phát hành. Từ dự kiến sản xuất cho phiên bản đầu tiên của dòng máy PSP năm 2005, cuối cùng 4 năm sau tựa game này mới có dịp xuất hiện vào ngày ra mắt của thế hệ PSP thứ 4 (PSP Go). Liệu game có xứng đáng với công sức chờ đợi quá lâu của mọi người hay không?



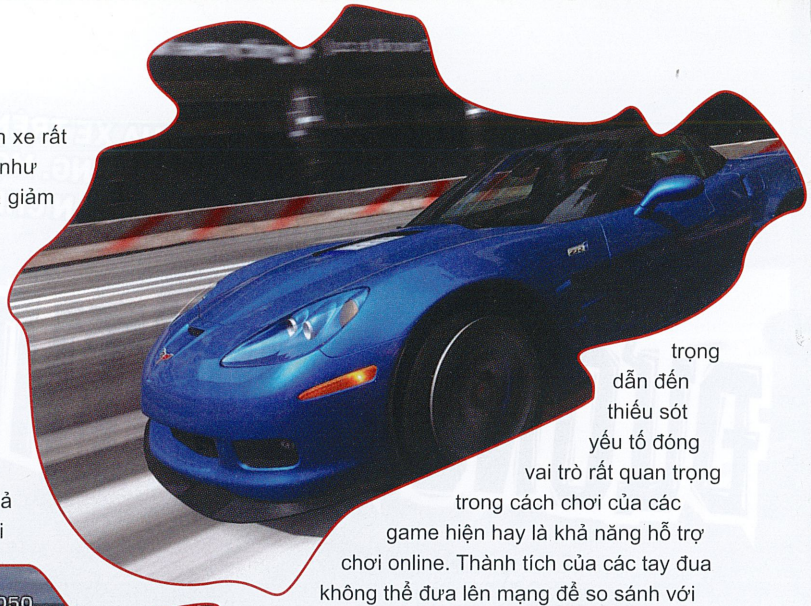
Bộ sưu tập trong mơ

Nếu sở hữu đủ tất cả các mẫu xe có trong GT, ắt hẳn bạn đã là một trong những người giàu nhất thế giới. Bởi đơn giản GT có tới hơn 800 mẫu xe khác nhau thuộc hàng chục thương hiệu xe nổi tiếng như Honda, Audi, Mercedes-Benz hay Ferrari. Hai thương hiệu siêu xe Lamborghini và Bugatti cũng lần đầu tiên góp mặt làm phong phú hơn bộ sưu tập xe trong GT. Khởi đầu trò chơi với một chiếc xe "tầm tầm", người chơi có thể mua sắm thêm cho mình các xe mới mạnh mẽ hơn ở mục Dealerships bằng số credit (tiền trong game) kiếm được qua các cuộc đua. Có một nét đặc biệt là game được chia ra làm nhiều ngày đua khác nhau và ứng với mỗi ngày chỉ có 4 thương hiệu khác nhau được bày bán. Do đó để mua được chiếc xe mình yêu thích có thể bạn phải chờ vài ngày cho đến khi thương hiệu đó quay trở lại. Polyphony Digital (PD) đã hé lộ sẽ cho phép chuyển các mẫu xe bạn sở hữu ở phiên bản này sang phiên bản GT5. Điều này tiếp thêm động lực cho các tay đua làm giàu bộ sưu tập và chờ ngày GT5 ra mắt vào năm sau.

Sân đua thu nhỏ

Khó khăn kỹ thuật lớn nhất khi phát triển GT là việc chuyển tải nội dung đồ sộ của game vào trong chiếc đĩa UMD nhỏ bé. Cuối cùng thì hãng phát triển cũng làm được điều này khi tổng thể dung lượng game chỉ nhỉnh hơn 1GB, nhưng chí ít họ đã phải trả cái giá nào đó.

GT sử dụng lại hệ thống điều khiển và cơ chế vật lý hàng đầu của GT5 Prologue nên vẫn khá ấn tượng.



Người chơi sẽ tiếp tục bị chinh phục bởi cách điều khiển xe rất thực trong GT dù không có vô lăng hỗ trợ chuyên dụng như các phiên bản console. Tuy nhiên, số lượng các tay đua giảm xuống chỉ còn tối đa 4 người, nên chỉ cần về đích trước 1 người là chắc chắn bạn sẽ có mặt trên bục nhận thưởng. Hiệu ứng hư hỏng xe sau các pha va chạm rất được mong chờ vẫn chưa được đưa vào phiên bản này mà chỉ có thể xuất hiệm sớm nhất ở bản GT5.

Lối chơi mô phỏng thực tế cao của dòng game GT không dễ cho những người mới chơi có thể nắm bắt. Hiểu điều này, GT dành riêng phần Driving Challenge để giúp người chơi làm quen với cách điều khiển xe qua các bài tập ngắn về tăng, giảm tốc độ, bo cua và cả những cú drift siêu hạng. Có tất cả 9 nhóm bài tập, mỗi nhóm gồm nhiều thử thách nhỏ, mà nếu hoàn thành tất cả thì việc tranh tài với các tay đua máy dù ở cấp độ cao nhất cũng không còn là quá khó.

Sau khi thuần thục mọi kỹ năng, người chơi háo hức muốn thử thách tài năng của mình qua phần chơi Career truyền thống. Nhưng bạn tìm mãi mà vẫn không thấy phần chơi này. Hãng phát triển đã phải gọt bớt một số tính năng cho vừa vặn với dung lượng đĩa UMD và Career là một trong những kẻ xấu số đó. Thật tiếc vì phần chơi truyền thống này luôn được đầu tư kỹ, nhất là trong bản GT5 Prologue gần đây.

Mục chơi đơn Single Player tương tự như kiểu đua Arcade, được dùng để thay thế cho phần chơi Career, đưa người chơi đến với những cuộc đua một cách nhanh chóng. GT sử dụng cơ chế mở cho phép người chơi phối hợp 3 yếu tố Mode (kiểu đua), Car (xe), và Track (trường đua) để tạo nên một màn chơi cho mình. Có 3 kiểu đua cho người chơi lựa chọn gồm: Single Race (đua xếp hạng), Time Trial (đua tính giờ) và Drift Trial (tính điểm qua các cú drift). Kết hợp thêm với bộ sưu tập xe khổng lồ và 35 trường đua khác nhau, đây sẽ là phần chơi rất phong phú. Độ khó của mỗi màn đua sẽ được nâng lên sau khi bạn chiến thắng vài lần và mỗi màn đều có thể tùy biến cấp độ của các tay đua máy, số vòng đua và một số yếu tố khác.

Phần chơi Multiplayer đưa người chơi đến với những cuộc đua mang tính đối kháng và hấp dẫn cao. Tuy nhiên, phần chơi này chỉ hỗ trợ tranh tài với nhau qua mạng wifi cục bộ. Do đã bắt đầu phát triển từ 5 năm trước nên GT đã không chú trọng dẫn đến thiếu sót yếu tố đóng vai trò rất quan trọng trong cách chơi của các game hiện hay là khả năng hỗ trợ chơi online. Thành tích của các tay đua không thể đưa lên mạng để so sánh với các tay đua khác. Vì vậy, hiện người chơi chỉ có thể tạm hài lòng với các cuộc đua "nội bộ" chứ không thể tranh tài trên phạm vi toàn cầu.

Nhìn chung tuy vẫn giữ được những nét đặc trưng cơ bản của dòng game mình nhưng do thiếu một số yếu tố quan trọng nên GT chỉ được xem như là một sân đua thu nhỏ so với những ông anh trên máy console.

Đồ họa đỉnh cao

Bất cứ một bản GT nào mới ra mắt cũng đều được xem là mốc đồ họa để các game cùng loại so sánh. Đó là một vinh dự nhưng đồng thời cũng là một áp lực không nhỏ khi PD luôn mong muốn đứa con tinh thần của mình giữ vững truyền thống này. Lần đầu tiên xuất hiện trên máy PSP, GT vẫn thể hiện được nét hào nhoáng và tinh tế trong đồ họa của mình, thể hiện qua những khung hình đẹp mắt từ giao diện ngoài cho đến cảnh game. Cảnh nền và các mẫu xe đều rất chi tiết và sống động như thật, càng ấn tượng hơn khi game luôn chạy ở mức khung hình 60 fps. Nếu bạn đang tìm kiếm một chuẩn mực đồ họa cho một game đua xe trên các máy handheld thì GT chính là thứ bạn cần.

Âm thanh trong GT vẫn giữ phong cách nhạc giao hưởng nhẹ nhàng khi ở ngoài cảnh nền và tự giảm âm lượng khi bước vào các cuộc đua để tôn lên tiếng động cơ xe, tiếng va chạm, tiếng bánh xe trượt trên mặt đường sau các cú drift. Tất cả góp phần tạo nên không khí sống động trong GT dù chất lượng loa ngoài của PSP chưa phải là thuyết phục lắm.

Chút thất vọng thoáng qua

Do dung lượng đĩa chứa hạn chế và quá trình phát triển kéo dài nên GT đã thiếu mất những mục chơi quan trọng là Career và Online. Tuy nhiên bộ sưu tập xe đồ sộ, hệ thống điều khiển cùng với cơ chế vật lý đặt trưng và đồ họa đẹp mắt vẫn khiến game thể hiện được chất Gran Turismo của mình. Công bằng mà nói GT chỉ gây chút thất vọng bởi chưa được như mọi người kỳ vọng nhưng vẫn là một tựa game đua xe có đẳng cấp và đáng để chơi.

TIỂU LÝ

Bạn có biết

- Nguyên nhân chủ yếu gây ra sự chậm trễ trong việc ra mắt Gran Turismo mà Polyphony Digital đưa ra là do đội ngũ phát triển của họ quá bận rộn cho việc phát hành các tựa game Gran Turismo 4, Tourist Trophy, Gran Turismo HD và Gran Turismo 5 Prologue.

- Khởi thủy tựa game này mang tên Gran Turismo 4 Mobile, sau nhiều lần tạm hoãn thì các cái tên khác nhau cũng lần lượt được nhắc đến như Gran Turismo Mobile, Gran Turismo Portable, Gran Turismo PSP hay Gran Turismo Spyder. Nhưng cuối cùng thì cha đẻ của dòng game Kazunori Yamauchi đã chọn cái tên đơn giản nhưng nhiều ý nghĩa Gran Turismo làm tên chính thức.

Ưu:
- Bộ sưu tập xe đồ sộ.
- Hệ thống điều khiển và cơ chế vật lý chân thực.
- Đồ họa xuất sắc.

Khuyết:
- Không có phần chơi Career.
- Thiếu hỗ trợ chơi online.

NẾU BẠN LÀ MỘT TÍN ĐỒ CỦA THỂ LOẠI ĐUA XE TRÊN XBOX THÌ FORZA MOTORSPORT 3 CHẮC CHẮN SẼ KHÔNG LÀM BẠN PHẢI THẤT VỌNG. MỘT TRÒ CHƠI KHÔNG CHỈ ĐƠN THUẦN ĐỂ GIẢI TRÍ MÀ CÒN ĐỂ BẠN CHIÊM NGƯỠNG...

ĐƯỜNG ĐUA THỬ THÁCH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Thông thường khi cho ra đời một hệ máy chơi game nào đó nhà sản xuất luôn cố gắng "đi kèm" theo một vài tựa game đình nhằm quảng bá cho sản phẩm của mình. Cho dù là một người chơi game console lâu năm hay "lính mới" thì ít nhiều bạn cũng đã từng nghe qua một số tựa game được gắn mác "Only". Điểm chung của các trò chơi này là chúng đều có những hình ảnh đẹp mắt cùng hiệu ứng chân thực. Bên cạnh các tác phẩm hành động đã đi vào lòng người như Metal Gear Solid hay Ninja Gaiden thì không thể không nhắc đến những tựa game đua xe cũng góp phần không nhỏ trong việc tạo nên tên tuổi cho các hệ máy. Nếu như trước đây người chơi trên hệ máy PlayStation có thể tự hào vì họ có cơ hội được chơi một trong những game mô phỏng đua xe hay nhất mọi thời đại là sê-ri Gran Turismo, trong khi các fan của chiếc console Xbox lại chưa có được tựa game đua xe nào "để đời" thì bắt đầu từ năm 2005 vị thế của Gran Turismo bắt đầu bị "lung lay" với sự ra mắt của Forza Motorsport. Là một sản phẩm của Microsoft Game Studios, Forza Motorsport (FM) hội tụ đầy đủ những yếu tố để có thể "so kè" cùng "ông Hoàng" Gran Turismo. Hình ảnh đẹp mắt, gameplay có tính chân thực cao đã dần tạo nên vị thế vững chắc cho FM trong lòng các game thủ. Và vào tháng 10 tới đây, phần thứ 3 của FM sẽ ra mắt người hâm mộ với những cải tiến mới song vẫn giữ được những gì tinh túy nhất ở các phiên bản trước.

Đảm trách việc phát triển cho Forza Motorsport 3 lần này vẫn do studio Turn 10 - chuyên thực hiện các tựa game đua xe trên hệ console của Microsoft. Tại kỳ hội chợ E3 2009 vừa qua, những hình ảnh screenshot của FM3 được nhà sản xuất giới thiệu thật sự đã làm "mê mẩn" toàn bộ những ai đến tham quan gian hàng của Microsoft. Tuy là một game thuộc thể loại mô phỏng đua xe nhưng phần đồ họa của FM3 thật sự không có gì để bạn có thể phàn nàn, cho dù bạn là một game thủ khó tính. Theo con số mà nhà phát triển đưa ra thì trong FM3 sẽ có tổng cộng hơn 100 đường đua và 400 kiểu xe các loại (bao gồm xe cổ điển, SUV v.v..). Trong bản demo được giới thiệu tại hội chợ E3, người chơi được dịp tận tay điều khiển 8 kiểu xe thuộc hàng "hot" nhất trong FM3, bao gồm: Lamborghini, Ferrari, Ford, Mercedes, Aston Martin, Porsche, Corvette và Audi. Đánh giá của game thủ sau khi "chạy thử" đều cho kết quả rất tốt. Đối với các trò chơi đua xe mô phỏng khác, đặc biệt là GT4 bạn cần phải có một chút am hiểu về kỹ thuật lái xe và "độ" xe để có thể bước vào các vòng đua đầy khó khăn. Trong FM3 một số thao tác đã được nhà phát triển cho "tự động hóa" nhằm hỗ trợ cho những tay đua "non kinh nghiệm", hay đơn giản là giảm bớt căng thẳng cho những tay lái "lão luyện" trong một số tình huống đòi hỏi phải xử lí nhiều.

Cơ chế vật lý trong FM3 cũng được thể hiện rất chi tiết và thực tế. Từng pha va chạm đều ít nhiều để lại những hư hỏng trên chiếc xe của bạn. Chẳng hạn như khi phần đầu xe bị va

FORZA MOTORSPORT 3

FORZA MOTORSPORT 3

PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN	Turn 10
THỂ LOẠI	Đua xe
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	27/10/2009
TUỔI (ESRB)	Everyone

quẹt thì cản trước có thể bị trầy xước, nắp capo bị thổi bay... Cảm giác cầm lái rất có lực, sẽ không có chuyện bạn thấy mình như đang "lướt" trên mặt đường. Vẫn như các phiên bản trước bạn có thể bắt đầu sự nghiệp cầm lái của mình với mục chơi Career. Sau mỗi vòng đua người chơi sẽ nhận được một lượng credit tương ứng với thứ hạng, số credit này dùng để tăng level cũng như nâng cấp và mua xe mới. Sẽ có tổng cộng 6 mùa giải với trên 55 cuộc đua cùng khoảng 150 sự kiện đặc biệt, vì vậy bạn sẽ tốn một khoảng thời gian khá lớn để có thể hoàn thành và khám phá những giải thưởng bí mật của trò chơi. Ngoài việc hỗ trợ tự động cho người chơi thì trong FM3 cũng có một tính năng khá quan trọng là Rewind. Với tính năng này, trong mỗi cuộc đua nếu như bạn không hài lòng với cách xử lí của mình ở một tình huống nào đó bạn chỉ việc "Rewind", lúc này trò chơi sẽ quay ngược thời gian lại từ 10-15 giây đủ để bạn "sửa sai". Theo đánh giá chung thì đây là một tính năng rất hữu ích, nhờ đó bạn có thể hoàn thành các vòng đua một cách hoàn hảo và ít sai sót nhất.

Bên cạnh những vòng đua offline đầy thử thách thì chế độ chơi online của FM3 thật sự là một điểm sáng so với các trò chơi cùng thể loại khác. Bạn có thể tranh tài cùng bạn bè trong những vòng đua mà luật đua sẽ do chính bạn quy định. Số điểm bạn thu được khi chinh chiến ở chế độ online cũng được tính vào lượng điểm kinh nghiệm của bạn khi chơi offline. Điều này góp phần làm tăng thêm hứng thú cho người chơi khi bạn vừa được dịp so tài cùng bạn bè, vừa có cơ hội lên level cho nhân vật của mình.

Hình ảnh trong FM3 thật không có gì phải phàn nàn. Ranh giới giữa thực tại và game hầu như đã không còn một khi bạn bước chân vào thế giới của FM3. Khung cảnh sống động, từ ngọn đồi, hồ nước cho đến cây cối 2 bên đường đua, có thể khiến bạn quên mất là mình đang "vi vu" trong thế giới ảo. Dù có con số lên đến hàng trăm chiếc nhưng nhà phát triển vẫn đảm bảo không "lơ là" trong việc thiết kế. Trái lại mô hình các kiểu xe trong trò chơi được chăm chút rất tỉ mỉ, người chơi sẽ không thể phân biệt được đâu là sự khác nhau giữa 2 chiếc xe thật và ảo khi đem chúng ra so sánh cùng nhau.

Được phát hành chỉ dành cho Xbox 360, FM3 đã làm cho fan hâm mộ của các hệ máy chơi game khác phải "ngước nhìn" vì sự tuyệt vời của nó. Và cho dù bạn đã là tay đua "cự phách" trong các phần trước, hay chưa từng một lần bước vào các cuộc đua đầy thử thách của sê-ri FM thì chắc chắn Forza Motorsport 3 là tựa game không thể bỏ qua nếu như bạn đang sở hữu một chiếc máy Xbox 360 và muốn thể hiện "tay lái lụa" cùng khả năng xử lí tình huống nhạy bén của mình.

SUSU

mini ninjas

Ninja nhí xuất trận

Thật bất ngờ khi biết được rằng Io Interactive - cha đẻ của Mini Ninjas (MN) - cũng chính là người khai sinh ra tựa game Hitman rất nổi tiếng kể về cuộc đời và các phi vụ của sát thủ mặt lạnh mang số hiệu 47. Đến với Mini Ninjas, những nhiệm vụ ám sát gay cấn sẽ được thay thế bằng chuyến phiêu lưu vui nhộn của đám nhóc ninja hồn nhiên trong sáng. Song không vì thế mà MN thiếu mất những pha hành động lén lút vốn là món ăn tinh thần thiết yếu của các fan thể loại này.

Dù chưa thật sự hoàn thiện nhưng đã lâu rồi mới có một tựa game cuốn hút và dễ thương như Mini Ninjas xuất hiện trên cả 2 hệ máy PC và console.

Ngày về của quỷ vương

Thuở xưa, sau khi chúa quỷ Samurai (Evil Samurai Warlord) bị trục xuất khỏi trần gian, khắp nơi lại được hưởng cuộc sống hòa bình thịnh vượng kéo dài đến hơn 300 năm. Tòa lâu đài hắc ám của hắn bị bỏ hoang, dần trở thành một đống đổ nát và người dân không còn phải khiếp sợ khi đi qua nơi này nữa. Bí ẩn của phép thuật

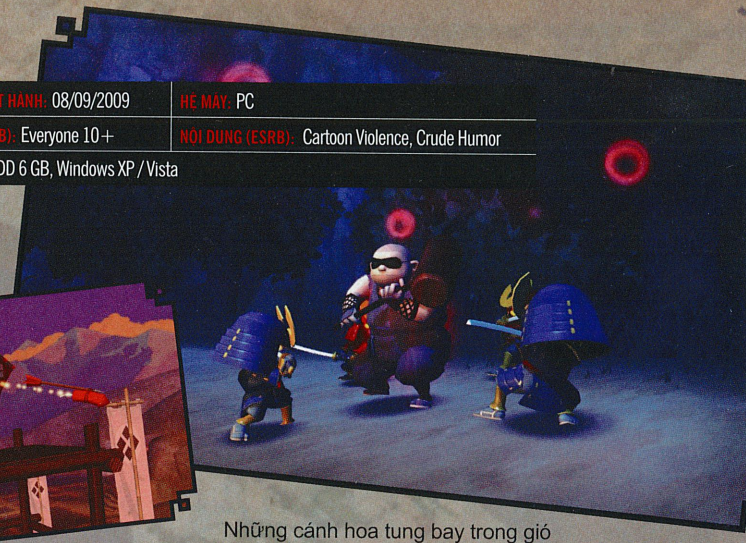
Kuji dùng chống lại chúa quỷ được đưa vào cất giữ trong các ngôi đền thiêng để tránh sự nhòm ngó của kẻ xấu. Thế nhưng vào một ngày nọ, những cơn bão dữ tợn bất chợt ùa về cùng sấm sét liên tục xé nát bầu trời xanh hiền hòa bấy lâu. Lũ lụt nhấn chìm làng mạc và muông thú trong rừng đột nhiên lần lượt biến mất một cách bí ẩn. Sự thật là chúa quỷ đã trở về và đang sử dụng phép thuật Kuji để biến thú vật thành đội quân tay sai của mình hòng mong tái chiếm thiên hạ. Sống ẩn cư trên núi, sư phụ Ninja cũng cảm nhận được điềm xấu đang đến nên liền cho 4 đệ tử xuất sắc nhất của ông đi dọ thám tình hình. Ngày qua ngày, không ai trong số họ hồi âm và ông buộc phải cử Hiro và Futo xuống núi điều tra. Hai chú nhóc này tuy vẫn còn là ninja tập sự nhưng ông tin rằng chúng là người sẽ giúp dân làng một lần nữa thoát khỏi nanh vuốt hiểm độc của quỷ vương.

Lối chơi tự do, sáng tạo

Ngay từ đầu cốt truyện của game đã được trình diễn khéo léo bằng đoạn phim cắt cảnh với những họa tiết nghệ thuật đặc sắc của rối giấy Trung Quốc và đậm chất văn hóa Nhật Bản. Đi kèm là chất giọng trầm ấm của người dẫn chuyện khiến người chơi bị cuốn hút ngay theo từng bước chân chú nhóc Hiro cùng cậu bạn to tròn Futo. Bạn sẽ điều khiển chúng đi cứu những người bạn thân, học những kĩ năng phép thuật mới và chống lại lũ tay sai của chúa quỷ. Hành trình được chia thành các màn chơi nhỏ với mỗi màn là một sự bố trí các đối tượng và nội dung linh hoạt và sáng tạo. Không đơn thuần chỉ là đi từ điểm xuất phát đến đích, MN khuyến khích người chơi hãy thỏa sức khám phá mọi ngóc ngách của màn chơi để tìm ra những bông hoa, cây nấm đủ màu sắc nhằm pha chế các loại thuốc tăng lực, chữa thương hay những ngôi đền ẩn có các cuộn giấy cổ lưu giữ phép thuật Kuji hàng trăm năm tuổi. Những vật dụng này đã được nhà phát triển đặt tại nhiều chỗ khác nhau - không phải làm khó người chơi mà là để đảm bảo bạn có thể thưởng ngoạn hết những cảnh đẹp trong thế giới mở đầy kì thú này. Nhờ đó, chuyến đi của Hiro luôn hấp dẫn và giảm thiểu được tối đa tình trạng chóng chán ở game thủ.

Mỗi nhân vật của MN đều có thế mạnh, hệ thống kĩ năng và tuyệt chiêu khác nhau. Shun là cung thủ thiện xạ, có thể hạ gục đối thủ mà không hề gây chút tiếng động hoặc nổ tung các nhóm quân địch bằng mũi tên có đính hỏa pháo. Kunoichi là cao

TÊN GAME: Mini Ninjas	PHÁT HÀNH: Eidos Interactive	NGÀY PHÁT HÀNH: 08/09/2009	HỆ MÁY: PC
THỂ LOẠI: Hành động – Phiêu lưu	PHÁT TRIỂN: Io Interactive	TUỔI (ESRB): Everyone 10+	NỘI DUNG (ESRB): Cartoon Violence, Crude Humor
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: Pentium 4 3.2 Ghz, RAM 1 GB, VGA Geforce 6600 / ATI X1300 128MB+, HDD 6 GB, Windows XP / Vista			



thủ trường thương trong khi Tora rất thiện chiến với cặp vuốt hổ sắc nhọn. Futo sử dụng búa gỗ cùng sức mạnh tiềm tàng của mình luôn là cơn ác mộng với những tên tướng địch to lớn. Tiếng sáo đầy mê hoặc của Suzume có thể vô hiệu hóa cùng lúc hàng chục địch thủ và giúp cô hạ gục chúng ngay sau đó một cách nhanh chóng. Nhỏ tuổi nhất nhưng quyền lực nhất chính là Hiro, người duy nhất thi triển được phép thuật Kuji để gọi gió, lửa, sấm sét. Ngoài ra cậu còn sở hữu khả năng tấn công nhiều mục tiêu trong chớp mắt hoặc nhập hồn vào muông thú trên đường đi. Nếu muốn bạn có thể mua thêm các loại vật dụng ninja (item) khác như phi tiêu hay bom anh đào để hỗ trợ việc chiến đấu. Mặc dù các item này hơi thiếu "đất diễn" nhưng chúng cũng sẽ nhiều lần giúp bạn thoát hiểm.

Những trận giao tranh trong game diễn ra hết sức nhẹ nhàng do nhà phát triển không quá đặt nặng khâu đánh đấm. Đối phương sau khi bị hạ gục sẽ không chết mà chỉ biến hình trở lại thành những con thú hiền lành, do đó phụ huynh sẽ yên tâm hơn khi con em nhỏ tuổi của họ có được không khí giải trí phù hợp với MN. Tuy nhiên cũng chính vì điều này mà lối chơi của MN có phần trùng lặp khá nhiều do chỉ cần dùng duy nhất một nhân vật, lối đánh, phép thuật cố định cũng đủ để hoàn thành màn chơi một cách dễ dàng. Có thể nói Hiro là nhân vật được ưa chuộng nhất vì game rất thiếu các trận đấu trùm hoặc nhiệm vụ đòi hỏi bạn phải lựa chọn luân phiên giữa các nhân vật. Dù vậy người chơi vẫn có cơ hội thử sức cùng cơ chế hành động lén lút trong game. Ẩn nấp trong các bụi cỏ cao hay trên nóc nhà, các nhóc ninja sẽ mò đến sau lưng đối phương và nốc ao chúng chỉ bằng một đòn đánh hoặc lén vượt qua cái trạm gác dày đặc quân lính mà không bị phát hiện. Đối thủ máy rất ít chịu thay đổi chiến thuật và chỉ hành động theo một chu kì nhất định, nếu chịu khó quan sát thì bạn sẽ xác định cách hạ gục đối phương hiệu quả và ít tốn sức nhất.

Hầu hết các chiêu thức của ninja sẽ hiệu quả hơn nếu người chơi có. Bộ đôi bàn phím và chuột được hỗ trợ khá tốt, tuy nhiên có trường hợp do ấn quá nhiều nút cùng lúc khiến nhân vật bị "đơ" dẫn đến tình trạng lọt hố hoặc tử trận. Cảm thấy chinh chiến quá mệt mỏi ư? Hãy lập tức thư giãn bằng cách sử dụng chiếc nón của mình làm thuyền bơi ra giữa sông, câu cá và làm món sushi hoặc biến nón thành "máng trượt tuyết" rất sành điệu.

Đẹp nhẹ nhàng, âm phù hợp

Đồ họa của MN dễ dàng ghi điểm trong mắt người chơi với sự đơn giản nhưng đẹp mắt của mình. Mọi chi tiết trong màn chơi đều ăn khớp với nhau tạo nên những bức tranh phong cảnh hài hòa, dịu mắt như rừng tre bạt ngàn, đỉnh núi xa xa phủ đầy tuyết. Những cánh hoa tung bay trong gió sẽ khiến bạn ngẩn ngơ trong khi hình ảnh dòng sông với hàng chục lồng đèn đặt trên lá sen lững lờ trôi gây ấn tượng mạnh mẽ. Hiệu ứng ánh sáng tuyệt vời giúp màn chơi trở nên chân thực hơn với tia nắng hồng rạng rỡ lúc hoàng hôn hoặc ánh lửa bập bùng khi đêm xuống. Thiết kế nhân vật còn nhiều góc cạnh nhưng vẫn phác họa thành công nét nhí nhảnh của đội ninja nhí. Điều đáng phàn nàn nhất chính là góc nhìn camera quá hạn chế khi bạn đi vào góc kẹt hoặc những khu vực chật hẹp, ngoài ra thì tất cả đều ổn. Đồ họa của các hệ máy khá tương đồng nhưng nếu cấu hình PC của bạn đủ đáp ứng tất cả các tùy chọn của MN, bạn sẽ nhận được chất lượng hình ảnh cùng màu sắc tươi hơn đồng thời vân phủ bề mặt cũng ít gây cảm giác chóng mặt hơn.

Không thể không kể đến công của nhạc nền trong việc xây dựng nên một MN đầy quyến rũ như thế. Tiếng đàn trong vắt như nhẹ ru đôi tai của bạn giữa bối cảnh làng quê thanh bình hay tiếng trống Taiko rền vang khi bạn xông trận thể hiện rất tốt. Công đoạn lồng tiếng khá sinh động với những tên lính tay sai của chúa quỷ luôn miệng thốt lên tiếng "ninja" hoặc "ôi ối" rất vui tai. Có thể thấy được sự tỉ mỉ của Io Interactive khi một studio nước ngoài lại tái hiện tinh tế âm thanh các nhạc cụ truyền thống xứ Phù Tang như thế.

Đáng khích lệ

MN dù có cách chơi đơn giản nhưng vẫn thu hút được game thủ ở mọi lứa tuổi do nét đáng yêu cùng những bí mật chưa được khám phá hết của nó. Trí tò mò của người chơi bị kích thích và qua đó họ có thể tiếp nhận những bài học nhân văn sâu sắc. Hãy khoan thất vọng khi giá trị chơi lại của game không cao vì kết thúc mở hứa hẹn sẽ có phiên bản tiếp theo hoặc một tựa game hoàn toàn mới được sản sinh từ mối lương duyên giữa 2 ông lớn Eidos và Io Interactive.

KÌ ANH

Ưu:

- Hình đẹp âm hay.
- Thiết kế màn chơi sáng tạo.
- Hành động vui nhộn.

Khuyết:

- Diễn biến các trận đánh trùng lặp.
- Góc nhìn camera đôi lúc quá hạn chế.

Một vài mẹo chơi

- Dùng Hiro để biến hình thành các con vật. Khi ấy sẽ xuất hiện các cột khói màu tím tương ứng với vị trí của các bông hoa hay tượng Phật, hãy tiến đến và thu nhặt.
- Nếu số lượng quân địch quá đông, hãy sử dụng tuyệt chiêu thổi sáo của Suzume để làm choáng một lượng lớn đối phương cùng lúc.
- Khi gặp nhóm quân cầm thương, thay vì nhảy vào đánh bạn hãy sử dụng phép lửa và bắn vào tên đứng giữa, toàn nhóm quân sẽ bị hạ gục.
- Mỗi lần cứu được một người bạn trong nhóm, bạn có thể xem đoạn phim nói về cách sư phụ ninja nhận nuôi và huấn luyện nhân vật đó tại mục Extra ở menu chính.

MAJESTY 2

The Fantasy Kingdom Sim

Vương Quốc Huyền Bí

Cũng giống như phần 1, Paradox Interactive sẽ đưa bạn đến thế giới đầy màu sắc để tự do xây dựng vương quốc cho riêng mình, đồng thời và chinh phục thế giới mới bên cạnh những hiểm nguy đang chờ đợi bạn trên con đường trở thành một vị vua vinh quang, hùng mạnh.

Với 4 chiến dịch bao gồm hơn 15 nhiệm vụ khác nhau, bạn sẽ bảo vệ mảnh đất của mình với những chiến binh quý tộc, những phù thủy đầy phép thuật hoặc bằng những đội quân hoang dã hiếu chiến.

Ở phần chơi đơn, bạn là người kế thừa ngai vàng cuối cùng của Ardania, vùng đất nơi có những con quỷ thức dậy từ các nấm mồ, xuất hiện trong các khu rừng và quỷ vương đã đoạt mất vương miện của bạn. Giống như các trò chơi chiến thuật khác, bạn bắt đầu xây dựng đế chế với một tòa lâu đài; trao đổi mua bán trên thương trường để kiếm tiền, chiêu mộ những anh hùng từ các chiến binh, cung thủ, tu sĩ, pháp sư; xây dựng những tháp canh hay các ngọn tháp ma thuật để chống lại các cuộc tấn công từ các sinh vật ma quỷ. Bên cạnh đó, bạn phải không ngừng nâng cấp xây dựng vương quốc ngày càng trở nên hùng mạnh, nghiên cứu các phép thuật mới, các vũ khí mới và các anh hùng sẽ tăng dần kinh nghiệm, đạt đến cấp độ cao hơn khi chiến đấu.

Khác với các game cùng thể loại RTS, bạn không phải ra lệnh theo kiểu "cầm tay chỉ việc" như cho người nông dân đi đến mỏ khai thác đá, trồng lương thực tại nông trại, hay đốn củi tại các khu rừng. Ở Majesty 2 không có việc quản lý tài nguyên mà bạn chỉ đơn thuần tập trung vào việc "lùng sục" khám phá thế giới, ra lệnh tấn công hoặc phòng thủ với những lá cờ như một vị chỉ huy tối cao, còn những thứ khác đều do máy đảm nhiệm. Majesty 2 có bốn loại cờ khác nhau, Cờ bảo vệ được đặt cho những đơn vị đặc biệt, trong suốt quá trình chơi, tiền sẽ được chuyển cho các anh hùng đứng đầu và bảo vệ các đơn vị đó. Cờ sợ hãi được đặt ở những vùng đất mà bạn không muốn những anh hùng phe mình đặt chân đến vì lý do an toàn nhưng có hiệu lực trong thời gian nhất định. Cờ tấn công và cờ phần thưởng sẽ dùng để ra lệnh tấn công địa điểm nào đó và kết hợp với nó là số tiền thưởng khi hoàn thành nhiệm vụ. Ví dụ như nếu bạn cần loại bỏ những con gấu xám nguy hiểm hay những bạch cốt

MAJESTY 2 THE FANTASY KINGDOM SIM			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Paradox Interactive		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2GHz
Ino-Co, 1C		RAM	1GB
THỂ LOẠI		VGA	256MB (hỗ trợ Pixel Shader 2.0)
Chiến thuật			
NGÀY PHÁT HÀNH	15/9/2009		
DUNG LƯỢNG		HDD	4GB
TUỔI (ESRB)	Teen	OS	Windows 2000/XP/Vista
NỘI DUNG (ESRB)	Alcolhol, Fantasy, Violence, Mild Blood		

ở các ngôi mộ, bạn chỉ cần đặt lá cờ tấn công tại vị trí đó trên bản đồ là binh lính sẽ đến đó xử lý và nhận thưởng. Tương tự như vậy, để phòng thủ những ngọn tháp, những điểm buôn bán bạn chỉ cần cắm lá cờ phòng thủ ở đó, hết sức đơn giản.

Tuy nhiên, không phải chỉ có thế là xong, bạn phải xây dựng được đội quân mạnh mẽ, thiện chiến và phải có phần thưởng xứng đáng cho những việc đó. Nếu không bạn sẽ không được lòng các anh hùng và họ sẽ "lờ đi" yêu cầu của bạn. Bạn còn phải cân nhắc chi tiêu hợp lý với số tiền kiếm được, nếu chi quá tay vào việc khám phá, chinh phục thế giới mà số tiền thu được qua buôn bán không đủ thì bạn sẽ gặp rắc rối to khi bị tấn công do quân đội hao hụt dần mà không kịp thay thế. Chính sự khác biệt này làm cho bạn giống "vua" hơn so với những trò chơi chiến thuật khác.

Khi chiến thắng ở mỗi nhiệm vụ, người chơi sẽ nhận được một đồ vật có giá trị có thể sử dụng cho những nhiệm vụ sau như vương trượng, quả cầu có thánh giá, vương niệm và áo choàng. Mỗi thứ sẽ có những hiệu quả riêng chẳng hạn như vương trượng sẽ có tác dụng tấn công đầy sức mạnh, Quả cầu dùng để chữa vết thương cho các anh hùng trong vương quốc, các anh hùng ở trong các lâu đài của giới quý tộc và có thể được thuê lại cho những nhiệm vụ tiếp theo. Những anh hùng sẽ tự mình quyết định những gì nên được thực hiện và khi nào thì tiến hành, còn riêng bạn thì cần kiểm soát họ qua ưu đãi về tiền thưởng.

Có 13 lớp nhân vật anh hùng ở mỗi chủng tộc khác nhau từ các chiến binh, pháp sư, nữ tu, hiệp sĩ..., bạn cần phải biết phối hợp sức mạnh riêng của mỗi chủng tộc thành sức mạnh tổng hợp cho mình ví dụ như phối hợp giữa chủng tộc Elves và người lùn là rất không nên làm vì họ không thích nhau, và thường xích mích với nhau, hoặc các thầy tế của các ngôi đền như Paladins of Dauros và Sisters of Krypta thường ghét nhau và hay chơi "bẩn" lẫn nhau. Tuy nhiên nếu kết hợp tốt sẽ làm cho các anh hùng dũng cảm hơn, gắn bó cùng nhau, một vài anh hùng có thể xuất hiện thêm những năng lực mới mà chỉ sử dụng được khi có nhóm. Bạn có thể tạo nhóm bằng cách xây dựng một quán rượu, khi đạt đến những yêu cầu nhất định sẽ xuất hiện chức năng "tổ chức tiệc tuyển dụng", những anh hùng muốn tham gia bữa tiệc sẽ đến gần quán rượu và bạn sẽ chọn các anh hùng để tạo thành nhóm có 4 anh hùng. Hành vi của họ phụ thuộc vào tính cách, có thể họ phục vụ bạn vì lý tưởng hoặc cũng có thể vì tiền. Bạn sẽ thấy có lúc họ háo hức với những lá cờ lệnh của bạn, nhưng cũng có khi họ tỏ ra dửng dưng hoặc chạy trốn khỏi chiến trường khi gặp nguy hiểm. Quá trình nâng cấp của các anh hùng diễn ra tự động, bạn không thể kiểm soát được mà chỉ cung cấp những gì họ cần như áo giáp, vũ khí, phép thuật, các bình máu và năng lượng cùng với những động viên và khen thưởng, bạn có thể nhìn thấy sự phát triển cấp độ cùng các kỹ năng của họ qua giao diện trò chơi.

Vì kinh tế là then chốt cho mọi hoạt động, phát triển kinh tế là nhiệm vụ quan trọng trong Majesty 2 đảm bảo cho bạn con đường đi đến vinh quang. Để tăng số lượng vàng trong ngân quỹ, bạn phải xây dựng và phát triển thị trường, mở các cửa hàng, các điểm trao đổi hàng hóa ở các điểm giao nhau giữa các con đường lớn, dễ dàng nhận biết qua bản đồ nhằm tạo điều kiện cho các đoàn buôn ghé đến. Các điểm giao thương có thể nâng cấp để tăng khả năng buôn bán giúp bạn thu nhiều tiền hơn và bạn phải bảo vệ chúng bằng các tháp canh để phòng các cuộc tấn công bất ngờ.

Có thể lý do trò chơi chỉ xoay quanh những nhiệm vụ lặp đi lặp lại, câu chuyện xảy ra theo một trình tự sắp đặt trước sẽ làm cho người chơi chóng chán, chỉ chơi một lần và không có giá trị chơi lại. Nhưng việc xây dựng khung cảnh game có màu sắc tươi sáng, sặc sỡ cùng với cử động của các nhân vật được thể hiện một cách mềm mại, uyển chuyển trong sinh hoạt thường ngày cũng như trong chiến đấu, cùng với nhiều loài sinh vật từ thế giới ma quỷ như những con sói khổng lồ, những con vật mình người đầu bò, những con quỷ hút máu, tiểu yêu làm cho trò chơi thêm sinh động. Bạn sẽ thích thú khi thấy các hiệu ứng màu sắc của phép thuật, các ngôi làng, ngọn tháp bị phá hủy, xây dựng mới các tòa nhà giống thật, quản lý các kỹ năng chiến đấu của những anh hùng, ra lệnh tấn công, phòng thủ, tất cả làm cho mọi thứ trở nên náo nhiệt hơn.

Với engine đồ họa Gem3, Majesty 2 có những hiệu ứng hình ảnh, tương tác vật lý tốt làm cho thế giới Ardania trở nên rất đẹp: những cánh rừng và các ngọn núi tập trung rất nhiều những quái vật bên cạnh những sinh vật hòa bình hơn, những chú cá và những sinh vật thủy sinh bơi lội tung tăng trong các dòng sông, ao hồ, những cánh đồng hoa xinh đẹp... Ở mỗi địa hình khác nhau sẽ có dân cư, những ngôi nhà mang phong cách riêng khác nhau. Trong game có khoảng 25 kiểu kiến trúc khác nhau và có thể nâng cấp để tăng khả năng của mỗi công trình. Một vài công trình phải được xây dựng ở những nơi nhất định như các điểm giao thương, các đền đài phải được xây trên vùng đất thánh. Các hiệp hội (Guilds) được xây dựng khi vương quốc đạt đến một trình độ nào đó, mỗi tòa nhà sẽ có vài khả năng nâng cấp, sau khi nâng cấp không chỉ vẻ bề ngoài của chúng thay đổi mà khả năng của nó cũng tăng lên cũng như khả năng của các anh hùng cũng tăng lên do họ được học các kỹ năng và phép thuật từ các hiệp hội trên.

Với cách chơi quản lý đơn giản, cùng với màu sắc và hình ảnh đẹp mà không đòi hỏi cấu hình quá cao, kết hợp với âm thanh được thể hiện tốt, nhạc nền âm dịu truyền tải sự huyền bí, thơ mộng, chắc chắn bạn sẽ có những giây phút giải trí thư giãn tuyệt vời với Majesty 2.

NGUYỄN THỊNH

ƯU:

- Cách chơi đơn giản.
- Hình ảnh đẹp.

KHUYẾT:

- Các nhiệm vụ trùng lặp nhiều.

S.T.A.L.K.E.R.

THÂM NHẬP VÙNG NHIỄM XẠ

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat (CoP) là phiên bản thứ 3 trong dòng game bắn súng S.T.A.L.K.E.R. Các sự kiện trong phần này diễn ra tiếp sau phiên bản S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (ShoC). Khi ấy, do đã tìm được đường vào trung tâm The Zone, chính phủ quyết định thành lập chiến dịch Fairway nhằm chiếm quyền kiểm soát vùng nhiễm xạ. Theo kế hoạch, nhóm quân đầu tiên sử dụng trực thăng do thám các vị trí nhiễm xạ bất thường, dẫn đường cho đại quân theo sau. Tuy nhiên, Fairway đã thất bại ngay từ giai đoạn đầu bởi các trực thăng do thám cử đi đều mất tích. Vì vậy, trung tâm an ninh đã cử ngay mật vụ Alexander Degtyarev len lỏi vào The Zone nhằm tìm ra ngọn nguồn.

CoP vẫn kết hợp lối chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất với một chút tính nhập vai cùng 3 bản đồ chính là Creek, Jupiter và Pripyat. Tùy thời điểm, người chơi có thể dịch chuyển từ bản đồ này sang bản đồ khác miễn sao có đủ lộ phí đưa cho người dẫn đường. Game lại một lần nữa đưa người chơi xâm nhập vùng nhiễm xạ chết người xung quanh nhà máy hạt nhân Chernobyl. Khu vực này vẫn tập trung rất nhiều các stalker - những kẻ liều lĩnh ham săn lùng kho báu. Do đó Degtyarev đã cải trang thành một stalker, từ từ dò tìm dấu vết nhóm trực thăng.

TẠO SỰ ĐỔI MỚI

Sự khác biệt giữa ngày và đêm không còn chỉ là sự thay đổi về thời gian đơn thuần, mà còn được thể hiện thông qua sự thay đổi thói quen của các loại sinh vật, kể cả con người. Trong game, khi trời về đêm các quái vật tỏ ra hung hãn, chủ động hơn hẳn ban ngày. Mặt khác, trải qua một khoảng thời gian, nhân vật sẽ cảm thấy đói và lúc ấy chỉ số thể lực sẽ giảm nếu người chơi không kịp ăn cái gì đó. Bên cạnh đó, game cũng có cơ chế ngủ giúp người chơi chủ động kéo nhanh thời gian bằng cách thiết lập thời gian tỉnh ngủ, rất tiện lợi khi đặt hàng (phải chờ một khoảng thời gian) vì lúc ngủ dậy sẽ có thông báo nhận hàng ngay. Bằng cách này, người chơi cũng có thể sắp xếp để thực hiện các nhiệm vụ đòi hỏi phải canh giờ đi làm, như săn Chimera vào lúc 3 giờ sáng chẳng hạn. Không nhất thiết phải treo máy chờ thời gian trôi qua một cách vô ích hay lúc nào cũng phải canh đồng hồ như trước.

Trong phiên bản mới, các sinh vật đột biến (mutant) là mối đe dọa đáng kể hơn hẳn các điểm nhiễm xạ hay các cuộc đấu súng diễn ra hàng ngày trong game. Các đàn chó thì vô cùng hung hãn và khó chịu nếu nhân vật chưa nâng cấp súng (nhưng lại có thể dùng tốc độ để chạy trốn!). CoP bổ sung thêm 2 loại mutant mới nguy hiểm hơn là Chimera và Burer, bên cạnh Bloodsucker ngày càng tinh ranh và nhanh lẹ. Người chơi buộc phải trang bị vũ khí hỏa lực mạnh, rèn luyện kỹ năng chiến đấu với mutant bởi đây là đối thủ chính khi len lỏi ở các tầng hầm hay những khu vực bỏ hoang, còn không sẽ thường xuyên bị mất máu.

Tuy không nguy hiểm như mutant song các chiến binh người cũng là đối thủ đáng gờm. Trí thông minh nhân tạo phát triển từ hệ thống A-Life được cải thiện đáng kể giúp chúng có được những phát bắn chính xác và hiểm. Tuy thế, CoP vẫn còn những cảnh 1 chọi đám đông rất dễ dàng nếu như người chơi tìm được một góc khuất nào đó rồi chờ chúng đến nộp mạng. Giữa các chiến binh sống và chiến binh thây ma (zombie) cũng có sự khác biệt đáng kể về độ linh hoạt hay khả năng gây sát thương.

TẬN HƯỞNG

Trong một thế giới nguy hiểm như

SO VỚI PHIÊN BẢN CLEAR SKY GẦN NHẤT, S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT ĐÃ THAY ĐỔI CẢ CÔNG NGHỆ LẪN LỐI CHƠI, THÊM VÀO ĐÓ LÀ LƯỢC BỎ MỘT SỐ YẾU TỐ KHÔNG MẤY HẤP DẪN NHƯ CUỘC CHIẾN GIỮA CÁC PHE PHÁI (WAR OF FACTIONS).

CALL OF PRIPYAT

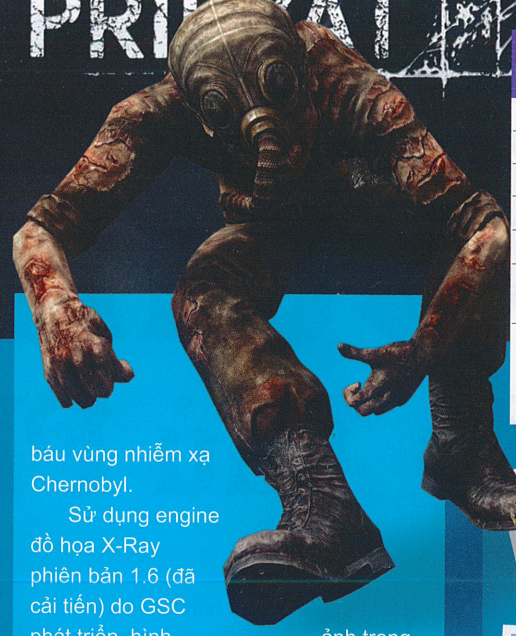
ƯU

Hệ thống nhiệm vụ phụ hay, đa dạng.
Cách chơi được cải thiện.

KHUYẾT

Thời gian chơi ngắn.

S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT	
PHÁT HÀNH	GSC Game World
PHÁT TRIỂN	GSC Game World
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 9/2009 (bản tiếng Nga)
TUỔI (ESRB)	Mature
NỘI DUNG (ESRB)	Blood and Gore, Intense Violence, Strong Language
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	**CPU:** P4 2GHz/AMD XP 2200; **RAM:** 512MB; **VGA:** NVIDIA GeForce 5700 / ATI Radeon 9600; **OS:** XP/Vista/7; **HDD:** 10GB



vậy, súng đạn và các loại trang thiết bị là mấu chốt giúp người chơi sinh tồn. CoP bổ sung các loại thuốc giúp người tăng sức đề kháng với môi trường (lửa, hóa chất, điện…) rất đáng kể trong trường hợp chưa có giáp xịn hay các viên artifact hỗ trợ. Phần nâng cấp súng tuy không nhiều thay đổi nhưng các đặc điểm đó lại ảnh hưởng rõ rệt đến khả năng tác chiến của súng (thiên về sát thương hoặc độ chính xác v.v.). Mặt khác, một số đặc điểm nâng cấp như gắn thêm ống ngắm, thêm lượng đạn trong băng… cũng thay đổi tùy theo từng loại súng. Nếu thích, người chơi có thể gắn 2 loại súng lớn vào 2 khe mang súng, bỏ đi súng ngắn. Tuy phải trả giá bằng trọng lượng đồ vật mang theo nhưng sẽ dễ thích ứng hơn với nhiều trường hợp chiến đấu ngẫu nhiên.

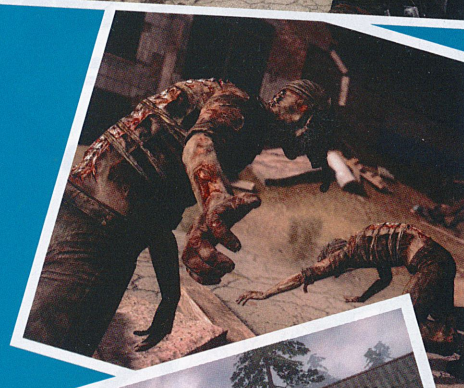
Yếu tố "đầu tiên" cho việc nâng cấp lẫn mua súng đạn, giáp không còn là vấn đề khó khăn nữa. Tiền không khó kiếm nếu bạn chú ý chút ít đến nguồn khách hàng của mình, như nếu bán lựu đạn, đạn dược cho các chiến binh sẽ được nhiều hơn khi bán vào cửa hàng. Độ bền của súng cũng tác động đến việc mua bán, vì thế với những khẩu hỏng vượt quá 50% thì bạn nên bỏ đi bởi có khi tiền sửa chữa còn cao hơn giá bán ra (lỗ!).

Thực tế, hệ thống nhiệm vụ chính của CoP không đa dạng, hấp dẫn bằng các nhiệm vụ phụ rải rác. Người chơi có thể thẳng đường nhiệm vụ chính cho nhanh hết game vì chúng khá dễ. Tuy nhiên, các nhiệm vụ phụ ảnh hưởng mạnh đến túi tiền và hơn hết là chúng tạo ra cảm giác mạnh, gây hứng thú nhiều hơn với khía cạnh đào sâu vào game. Chỉ khi đến với các nhiệm vụ phụ, bạn mới thực sự sống trong cảm giác của một kẻ săn lùng kho báu vùng nhiễm xạ Chernobyl.

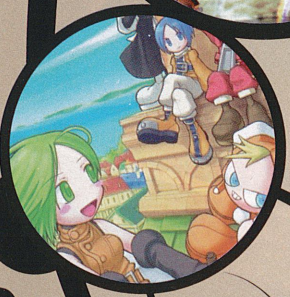
Sử dụng engine đồ họa X-Ray phiên bản 1.6 (đã cải tiến) do GSC phát triển, hình ảnh trong CoP đẹp hơn hẳn các phiên bản trước với có nhiều địa danh chi tiết như nhà máy Jupiter, đường ray xe lửa Yanov, làng Kopachi, khu Pripyat… Phần âm thanh tỏ ra khá ấn tượng với việc mang lại thanh âm có chút kinh dị từ các quái vật mutant, bên cạnh 2 thanh đo tiếng động trong game (1 do nhân vật phát ra và 1 do đối tượng xung quanh phát ra). Game chạy khá ổn, hầu như chẳng bị lỗi nào cản trở nhưng thi thoảng lại trồi sụt khung hình bất thường, đủ sức xóa đi ấn tượng xấu "game đầy lỗi" đã khắc sâu trong giới game thủ từ 2 phiên bản trước. Ở độ khó bình thường, bạn sẽ không mất quá nhiều thời gian để hoàn thành game.

Qua những gì đã thể hiện, CoP chứng tỏ tính thực tế cao hơn hẳn 2 đàn anh ShoC và CS. Do vậy nuối tiếc duy nhất có lẽ là thời gian chơi ngắn, chưa đủ "đô" làm thỏa lòng những tay súng kỳ cựu. CoP lại có thể chơi tốt trên Windows 7 nên chắc chắn sẽ là một liều thuốc thử tin cậy cho các cỗ máy chơi game tương lai.

HOÀNG KIM



Gunners
Xạ Thủ Phi Công



Được phát hành bởi EasyGameStation, Gunners Heart (GH) là một game hành động bay, bắn súng 3D. Mang phong cách hoạt hình Nhật Bản và là game hành động bắn súng nhưng GH vẫn tạo cảm giác nhẹ nhàng và thoải mái. Với tốc độ rất nhanh bạn phải đối đầu với vô số kẻ thù, từ những nhóm nhỏ cho đến những "chiến hạm bay" đồ sộ. Và cuộc chiến này ra xuyên suốt từ lúc bắt đầu cho đến khi kết thúc. Kẻ thù liên tục xuất hiện trước mặt bạn và bạn phải bắn hạ chúng càng nhiều càng tốt.

Cốt truyện lôi cuốn

Câu truyện kể về một ngôi làng hòn đảo yên bình tên là Rive, nơi mà những cư dân đang tổ chức một cuộc triển lãm hàng năm để ăn mừng những thành tựu văn hoá và máy móc. Trong lúc triển lãm đang diễn ra thì bị tấn công bởi một thiên tài ác độc tên là Ventre. Mục đích của hắn là lấy trộm hiện vật chính của triển lãm: Eternal Engine - cỗ máy chuyển động vĩnh viễn. Với vô số các chiến binh và tàu chiến đã chuẩn bị từ trước, Ventre bất ngờ tấn công vào ngôi làng Rive. Và nhiệm vụ của bạn được bắt đầu, trong vai trò của một chuyên gia lái máy bay đánh thuê gọi là Gunner bạn phải tiêu diệt đội quân của Ventre, bảo vệ cỗ máy Eternal Engine không roi vào tay kẻ xấu.

Bạn bắt đầu với việc chơi Ciel và Femme, một nam một nữ, với một đồng đội khác là Copain sẽ được mở khoá khi bạn chơi làm nhiệm vụ trong game. Mỗi nhân vật có có một thế mạnh riêng: Ciel mạnh mẽ, Femme nhanh nhẹn, khéo léo. Càng chơi GH lâu, bạn sẽ nhận ra thế mạnh đó và lựa chọn nhân vật đó phù hợp với khả năng của mình. Khi đã lựa chọn được nhân vật phù hợp rồi thì sẽ dễ dàng hạ gục nhanh, tiêu diệt gọn mọi kẻ thù.

Lối chơi đơn giản

Với hệ thống điều khiển đơn giản, dù bạn là người mới chơi GH đi nữa thì việc lái máy bay cũng dễ dàng. Hệ thống điều khiển bao gồm hệ thống lái và hệ thống điều khiển vũ khí. Có 2 hệ thống lại cho bạn lựa chọn, đó là lái thuận và lái nghịch, mỗi hệ thống lái cho bạn một trải nghiệm riêng. Chọn hệ thống điều khiển bình thường sẽ cho phép bạn điều khiển tất cả những chuyển động của máy bay thuận tiện: khi bay lên bạn bấm nút lên, khi bay xuống bấm nút xuống. Ngược lại, ở chế độ "lái nghịch", việc điều khiển không còn đơn giản nữa, bay lên và bay xuống bị đảo ngược lại. Ngoài ra game còn hỗ trợ khả năng bay lộn vòng rất nhanh giúp ích cho bạn rất nhiều để tránh những đường đạn và đặc biệt là những quả tên lửa của kẻ thù. Nhưng khi đã quen rồi thì việc điều khiển bay trở nên rất đơn giản và công việc còn lại là ngắm bắn đối phương.

Trước hết là camera, được làm việc khá tốt, nó luôn chỉ hướng bay về những mục tiêu cần tiêu diệt và khóa chúng lại, thế nên bạn không cần phải dò tìm hay chỉnh thước ngắm vào đối thủ. Vì vậy, trong thực tế bạn chỉ cần điều khiển máy bay vào hướng của đối phương lập tức hệ thống này phát huy tác dụng.Với số lượng quân địch rất nhiều và liên

GUNNERS HEART			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
EasyGameStation		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2,4 GHz
EasyGameStation		RAM	512 MB
THỂ LOẠI		VGA	
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	9/2009		
DUNG LƯỢNG		HDD	1GB
TUỔI (PEGI)	7 +(PEGI)	OS	Windows 2000/XP/Vista/7

Heart

tục xuất hiện thì thực hiện những combo sẽ không đơn giản. Nhưng với hệ thống camera tập trung vào mục tiêu hoạt động khá hiệu quả thì bạn vẫn có thể thực hiện các combo nối liền nhau.

Bạn cần tiêu diệt càng nhiều quân địch càng tốt, khi càng nhiều kẻ thù bị hạ thì càng có nhiều tiền nó sẽ giúp bạn có tiền để nâng cấp vũ khí. Đối thủ càng về sau mạnh và nhanh hơn. Nếu không nâng cấp vũ khí thì sẽ khó mà vượt qua chúng.

Vũ khí trong GH gồm 2 hệ thống: vũ khí thường và vũ khí đặc biệt. Bạn cần phối hợp nhuần nhuyễn chúng thì mới có thể nhanh chóng tiêu diệt hết quân thù. Vũ khí thường là khẩu súng máy nó sẽ giúp bạn hạ những mục tiêu nhỏ như là những chiếc máy bay hay là những khẩu pháo nhỏ. Tuy nhiên, có những tiêu lớn hoặc có quá nhiều máy bay đối phương xuất hiện cùng lúc thì không thể nào tiêu diệt chúng được, lúc đó bạn phải cần một vũ khí đặc biệt. Đó là những vũ khí "chiến lược" giúp bạn vượt qua những tình huống khó khăn nhất, đầu tiên khi mới nhập cuộc thì bạn chỉ sở hữu những quả lửa nhỏ rồi đến tên lửa đặc biệt hơn. Có những loại vũ khí rất lạ mắt và ngộ nghĩnh, từ những khẩu súng phun lửa có thể tiêu diệt rất nhiều đối phương ở cự li gần cho đến vũ khí có hình dạng giống cây sào có thể biến đổi thành một mô hình thánh giá khổng lồ khi nó va chạm và đâm qua một tàu địch, sau đó bạn có thể bắn với súng máy . Một cái nữa là bom cụm, nổ như pháo hoa, gây thiệt hại toàn bộ kẻ thù trong vụ nổ. Có rất nhiều vũ khí cho bạn chọn, vấn đề còn lại là phải kiếm nhiều tiền để mua chúng.

Game hỗ trợ 3 chế độ chơi: chơi đơn ,chơi với máy và chơi 2 người cùng một lúc. Ở phần chơi đơn bạn phải đơn thương độc mã chiến đấu với rất nhiều kẻ thù. Nếu là người mới chơi và chưa có nhiều kinh nghiệm, bạn sẽ gặp nhiều khó khăn. Tuy nhiên, vì chỉ có một mình nên bạn dễ dàng làm chủ mọi tình huống, không bị "vướng" đồng đội điều mà phần chơi với máy hay chơi 2 người hay bị mắc phải. Khi chơi cộng tác với máy (A.I), rất dễ xảy ra trường hợp bị kẹt vào nhau. Có lẽ phần chơi 2 người là phần chơi thú vị nhất, với một bạn chơi hiểu ý thì bạn dễ dàng chia sẻ 1 không gian hẹp và cùng tác chiến.

Hình, âm đều ổn

Tàu chiến thiết kế trông có vẻ hơi kì quái và cổ xưa. Tuy đồ hoạ khá đơn giản, nhưng việc sử dụng màu sắc và sắp xếp những hình khối hợp lý làm cho mọi vật thể trở nên nổi bật với môi trường xung quanh. Ngoài ra phần âm thanh cũng là một điểm sáng của game. Phần nhạc nền khá hay và hợp tông với đồ hoạ. Trong những trận đánh với những tàu chiến khổng lồ thì phần nhạc nhanh và mạnh hơn tạo cho người chơi cảm giác phấn khích. Có đôi khi bạn lại được thưởng thức những bản nhạc chậm rãi. Tuy nhiên, có một thiếu sót đó là phần đối thoại trong game không được lồng tiếng mà chỉ có phụ đề.

Tổng quan, GH là một game đơn giản nhưng lại khá hay. Tuy chỉ có vài thao tác đơn giản như bay lên, bay xuống, qua trái, qua phải và bắn đối phương nhưng GH không gây nhàm chán cho người chơi. Thật đáng tiếc là mỗi màn chơi lại quá ngắn nên đôi khi làm cho người chơi cảm giác bị hụt hẫng.

HÀ QUỐC

Ưu

- Hình ảnh đẹp.
- Lối chơi đơn giản, cuốn hút.

Khuyết

- Không gian chiến đấu nhỏ.
- Màn chơi ngắn.

DÙ CÒN NHIỀU LỖI BẤT CẬP VỐN ĐÃ TỒN TẠI TỪ THỜI GOTHIC 3 NHƯNG RISEN CỦA PIRANHA BYTES VẪN XỨNG ĐÁNG LÀ MỘT TRONG NHỮNG GAME NHẬP VAI HAY NHẤT CỦA NĂM NAY NHỜ MÔI TRƯỜNG TƯƠNG TÁC SỐNG ĐỘNG KHÔNG KÉM GÌ ĐỜI THỰC!

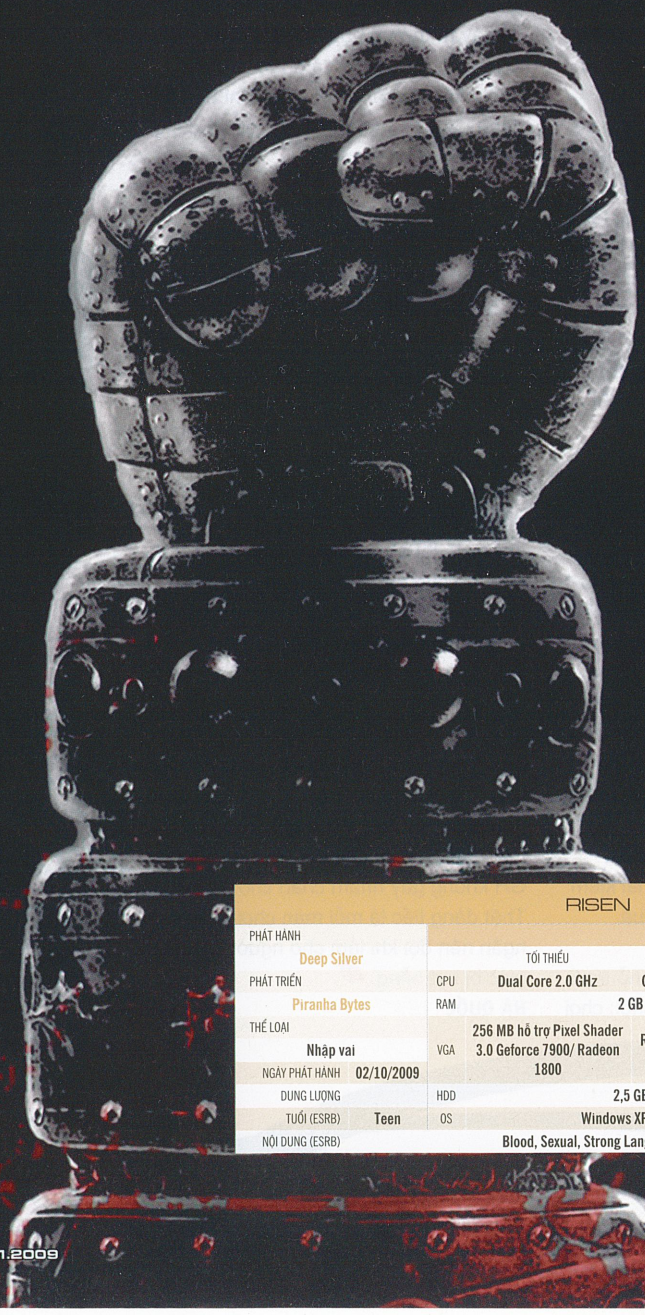
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

RISEN

PHIÊU LƯU TRÊN ĐẢO FARANGA

Chỉ được biết đến bằng tựa game Gothic nhưng nhà phát triển Piranha Bytes (Đức) vẫn được game giới ủng hộ nhiệt tình mỗi khi tung ra một phiên bản Gothic mới. Đặc điểm chung của dòng game Gothic là tồn tại rất nhiều lỗi lặt vặt (nên số lượng bản vá rất nhiều), cấu hình đòi hỏi khá cao nhưng bù lại là có độ tuỳ biến và khả năng tương tác cao nên được dân "hardcore" quan tâm, nghiền ngẫm khá nhiều. Chính vì vậy, khi Piranha Bytes công bố Risen, trò chơi này ngay lập tức thu hút được lượng lớn fan hâm mộ loạt game Gothic trước đây và sớm thành chủ đề "hot" trên các diễn đàn lớn về game.

Trong Risen, người chơi sẽ được hoá thân vào một nhân vật vô danh may mắn sống sót sau khi tàu chở bị bão lớn và thuỷ quái tấn công. Trôi dạt vào hòn đảo kỳ bí Faranga cùng với Sara – người thứ hai còn sống sót trên tàu, bạn tỉnh cờ phát hiện ra hòn đảo lớn này bị chia cắt bởi nhiều phe phái khác nhau bên cạnh những sinh vật kỳ quái, hung tợn. Để có thể tìm được đường trở về nhà đồng thời khám phá những bí mật xung quanh hòn đảo này, bạn phải bắt đầu một chuyến phiêu lưu mới đầy thử thách....



TƯƠNG TÁC CAO

Với cả thảy ba phe phái hội chính để lựa chọn bao gồm Bandits, Inquisitors và Mages người chơi sẽ có thể lĩnh hội được nhiều kỹ năng cũng như nhiệm vụ hoàn toàn khác biệt. Việc hoàn thành nhiệm vụ và tiêu diệt quái vật sẽ cung cấp cho bạn điểm kinh nghiệm để lên cấp. Tuy nhiên, việc lên cấp này chỉ giúp bạn điều kiện cần để lĩnh hội, tiếp thu các kỹ năng mới, hoặc cải thiện các chỉ số cơ bản (sức mạnh, độ khéo léo, khả năng chịu đựng, năng lượng và sức khoẻ). Để có thể hoàn tất việc học hỏi này bạn phải bỏ những khoản phí không nhỏ để tầm sư học đạo qua các nhân vật phụ được sắp đặt rải rác trong game.

RISEN

		CẤU HÌNH		
PHÁT HÀNH		TỐI THIỂU	ĐỀ NGHỊ	THỬ NGHIỆM
Deep Silver				
PHÁT TRIỂN	CPU	Dual Core 2.0 GHz	Core 2 Duo E8400 3.0 GHz	Core i7 920
Piranha Bytes	RAM	2 GB		4 GB
THỂ LOẠI	VGA	256 MB hỗ trợ Pixel Shader 3.0 Geforce 7900/ Radeon 1800	Radeon HD 2900 Pro/8800 GT	Nvidia GTX 260
Nhập vai				
NGÀY PHÁT HÀNH 02/10/2009	HDD	2,5 GB		500 GB
DUNG LƯỢNG	OS	Windows XP/Vista		Windows XP SP 2
TUỔI (ESRB) Teen				
NỘI DUNG (ESRB)	Blood, Sexual, Strong Language, Use of Drugs, Violence			

Mỗi kỹ năng mới học được sẽ giúp bạn tiếp cận cũng như tương tác game theo nhiều hướng khác nhau. Đơn cử như khi trở thành một tay trộm lành nghề với khả năng bẻ khoá thượng thừa bạn có thể tranh thủ "hỏi thăm" hầu hết các két sắt của bất kỳ nhân vật nào trong game để gom góp tiền bạc, các vật dụng quý. Tuy nhiên, nếu không thích việc phải lo canh cánh mỗi khi giở ngón nghề không lấy làm sạch sẽ trên bạn có thể chuyển sang làm thợ săn thú hoặc một nhà giả kim tài ba có khả năng bào chế thuốc, dược phẩm bằng những nguyên liệu thiên nhiên thu nhặt được trên đường đi.

Tất nhiên, khả năng tương tác của Risen không chỉ dừng lại những gì đã nêu ở trên. Chẳng hạn như lâu lâu bạn sẽ nhận được lời đề nghị nghe rất bùi tai của vài nhân vật đại loại rủ bạn đi tìm kho báu mà họ đang biết rõ cất nhưng chưa thể thực hiện được vì chỉ có một mình. Nếu chấp thuận lời đề nghị và theo họ bạn sẽ biết được rằng đây chỉ là cái bẫy với mục đích đưa bạn đến bãi đến nơi vắng vẻ để "trấn đồ" và vàng bạc. Khi gặp khó khăn, do bị thú dữ tấn công một số nhân vật sẽ ra tay nghĩa hiệp để giúp đỡ bạn, số khác có thể gọi người cứu viện…Những chi tiết rất ư đời thường này đã giúp Risen dần chiếm được cảm tình của người chơi một khi họ đã tiếp xúc game được đủ lâu.

Trí thông minh của máy là một cải tiến đáng khen ngợi khác của Risen. Những mánh lới như ép góc (tấn công dồn dập đối phương khi chúng đứng gần các bờ tường, vách đá), dụ từng tên ra khỏi bầy để dễ dàng xử lý…tỏ ra không còn hữu hiệu game. Bởi lẽ khi đánh hơi được việc người chơi sẽ sử dụng những tiểu xảo này đối phương và quái vật sẽ tự động rút chạy hoặc chạy về bầy để gọi hỗ trợ. Có lẽ đây là lý do khiến các game thủ tận dụng chức năng lưu là nạp lại game nhanh nhiều hơn so với trước đây.

HAY NHƯNG CÒN NHIỀU SẠN

Để có thể mô phỏng được thế giới rộng lớn với khả năng tương tác sống động vừa kể trên, việc Risen vướng phải nhiều lỗi cũng là điều khó lòng tránh khỏi. Hạt sạn đầu tiên chính là việc game cung cấp cho người chơi một bản đồ nhỏ để dễ quan sát và định hướng các khu vực trong game dễ dàng hơn mà luôn phải thao tác qua bản đồ chính vốn rất bất tiện. Phần Quest Log – vốn ghi chú lại các nhiệm vụ mà người chơi cần thực hiện hoặc đã hoàn thành lại được diễn giải và mô tả quá chung chung nên đòi hỏi người chơi phải ghi chép ra ngoài nhiều hơn hay thậm chí phải mò mẫm vốn tốn rất nhiều thời gian. Thi thoảng bạn còn bắt gặp các nhân vật phụ phát âm sai, hoặc nói những lời thoại chả ăn nhập gì với phần phụ đề. Bên cạnh đó, bạn sẽ gặp phải trường hợp những nhân vật phụ gia nhập nhóm cùng với bạn mặc dù đánh đấm rất hăng say nhưng lại chả tạo ra được bất kỳ sát thương nào cho đối phương. Lâu lâu, nhân vật của bạn sẽ mắc kẹt tại một gờ đá hay bờ tường lớn nào đó mà không rõ nguyên nhân.

Lỗi nặng nề nhất phải kể đến chính là hệ thống chiến đấu của game mà cụ thể là chức năng tự bắt mục tiêu theo tầm nhìn của nhân vật (máy sẽ tự động bắt mục tiêu gần nhất dựa vào hướng nhìn của nhân vật). Chức năng này thực sự là ác mộng trong Risen nhất là khi đối phương trong game thường xuất hiện thành từng bầy. Chỉ lỡ thay đổi hướng nhìn nhân vật đôi chút hoặc khẽ xoay người né đòn là mục tiêu tấn công của bạn hoàn toàn bị thay đổi. Chắc bạn cũng hiểu cảm giác đang chuẩn bị cho "lên dĩa" nhân vật A nhưng nhân vật lại đột ngột chuyển hướng tấn công sang nhân vật B sẽ khó chịu như thế nào. Những lỗi đề cập hầu hết đã tồn tại từ thời Gothic và giải pháp duy nhất là chờ đợi Piranha Bytes tiếp tục tung ra các bản sửa lỗi trong tương lai.

HAY, DỞ ĐAN XEN

Không phải là game có đồ hoạ đỉnh nhất hiện nay nhưng Risen vẫn khiến nhiều game thủ ngẩn ngơ bởi những khung cảnh hùng vĩ đầy chất nghệ thuật. Từ những bãi cỏ xanh mơn mởn, hang động âm u ẩn chứa nhiều nguy hiểm,… đều được nhà phát triển đầu tư thiết kế khá sinh động. Tuy còn vài sai sót trong khâu phát âm nhưng không thể phủ nhận diễn xuất lồng tiếng của các nhân vật đều thể hiện khá tinh tế. Kết nhịp rất hài hoà là âm thanh mô phỏng và nhạc nền đầy sức sống. bạn có thể cảm nhận được tiếng chim kêu riu rít mỗi khi những tia nắng đầu tiên xuất hiện trên những cánh rừng già. Hay âm thanh vang vọng khi nhân vật la hét trong hầm ngục kín sẽ hoàn toàn khác biệt với khi thể hiện ở ngoài trời. Điều đáng ngạc nhiên là đã dù thử nghiệm Risen trên hệ thống Core i7 920, 4 GB Ram, card đồ hoạ GTX 260 768 MB, cấu hình cao hơn cả cấu hình đề nghị của game nhưng hiện tượng trồi sụt khung hình thi thoảng vẫn diễn ra. Đây có thể là bất cập khác của Risen khi mà engine được sử dụng trong game chính là phiên bản cải tiến của engine Genome được sử dụng trong Gothic 3 vốn còn rất nhiều vấn đề cần giải quyết.

Dù còn nhiều điểm thiếu sót nhưng với kết cấu mở và độ tuỳ biến cao, Risen vẫn là cuộc phiêu lưu lớn đầy hấp dẫn mà các tín đồ của game nhập vai sẽ hài lòng khi thưởng thức.

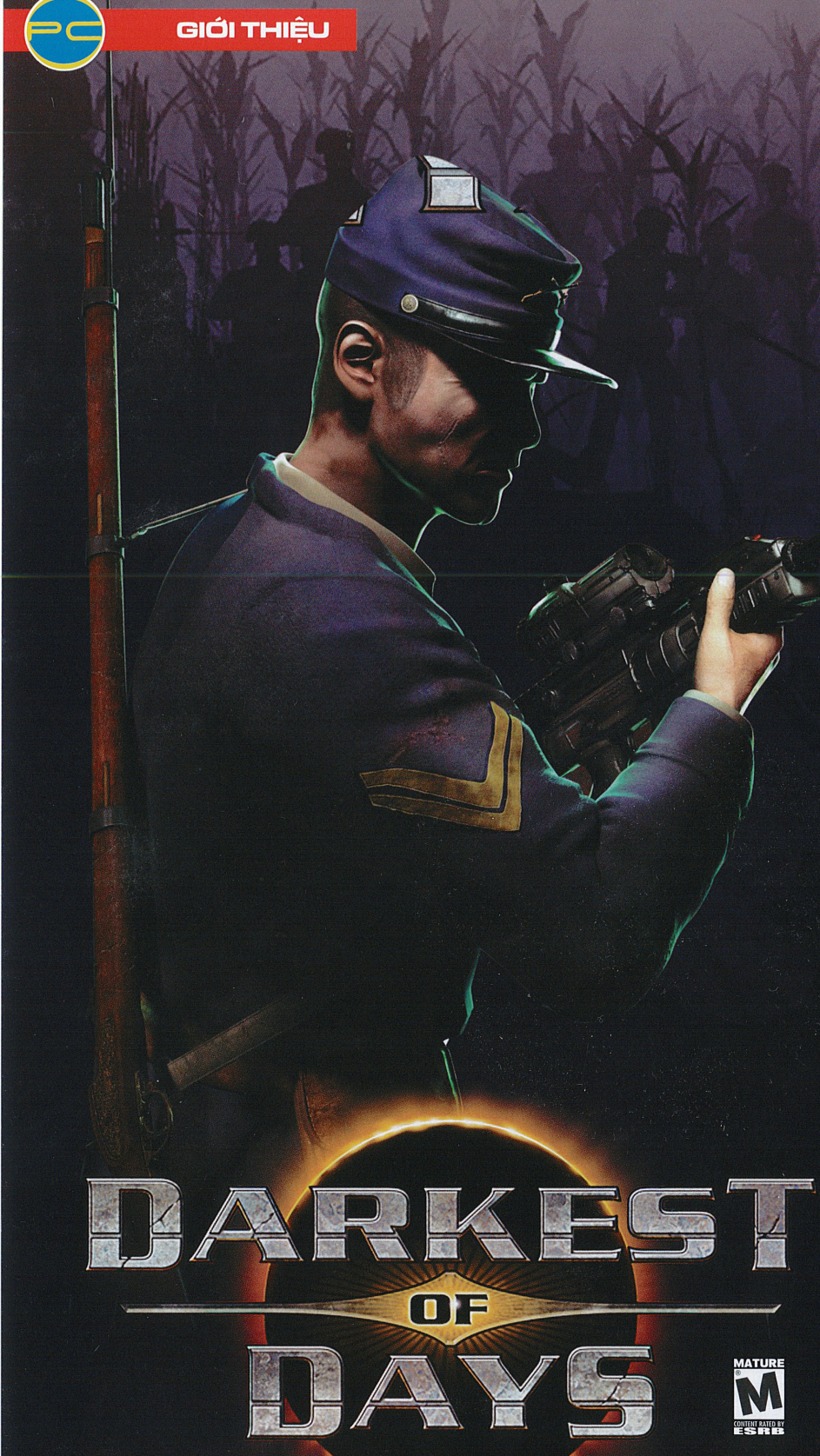
ĐẠI NGHĨA

ƯU:

- Kết cấu mở và khả năng tương tác cao.
- Hình ảnh sống động.
- Diễn xuất lồng tiếng, nhạc nền tuyệt vời.

KHUYẾT:

- Tốc độ khung hình không ổn định ngay cả máy với cấu hình cao.
- Tính năng tự bắt mục tiêu chiến đấu rối rắm, bất tiện.
- Không có bản đồ phụ (mini map).
- Phần thông tin nhiệm vụ (Quest Log) ghi chú không rõ ràng.



CHUỖI NGÀY ĐEN TỐI

Chứa đựng một số ý tưởng khá đặc sắc nhưng lại không thể phát huy hết tiềm năng trong tựa game đầu tay nên màn ra mắt game giới của tân binh 8monkey Labs chỉ là chút ấn tượng mờ nhạt...

DARKEST OF DAYS	
PHÁT HÀNH	Phantom EFX, Inc.
PHÁT TRIỂN	8monkey Labs
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	10/09/2009
TUỔI (ESRB)	Mature
NỘI DUNG (ESRB)	Blood, Strong Language, Violence
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz, RAM 2GB, VGA Geforce 6600 / ATI 9800 128MB, OS Windows XP/Vista, HDD 5GB

8monkey Labs là studio phát triển game quy mô nhỏ, tọa lạc tại thành phố Cedar Falls thuộc bang Iowa (Mỹ). Được thành lập từ năm 2005 nhưng thời gian đầu họ chỉ tập trung phát triển bộ engine Marmoset và các công cụ hỗ trợ cho nó. Mùa hè năm 2006, 8monkey bắt tay với nhà phát hành game Phantom EFX và bắt đầu thực hiện một dự án bí mật sử dụng Marmoset. Mãi đến cuối tháng 9/2009, 8monkey mới chính thức công bố dự án đã hoàn thành và tung ra Darkest of Days (DoD) - game đầu tiên của họ trên hệ máy PC lẫn Xbox 360.

BỐI CẢNH HẤP DẪN

Mở đầu trò chơi, bạn nhập vai một binh sĩ đang hấp hối trên chiến trường hỗn loạn đầy bom đạn và khói lửa. Lúc tính mạng như chỉ mành treo chuông, bỗng có luồng sáng lóe lên gần đó tạo thành khối cầu năng lượng kì quái và từ bên trong một người lạ mặt bước ra kéo bạn đi xuyên qua khối cầu ấy. Khi tỉnh lại, bạn thấy mình đang nằm trong một căn phòng kim loại và đối diện cỗ máy tính khổng lồ tự xưng là Thánh Mẫu (The Mother). Sau cuộc trò chuyện ngắn, bạn biết rằng mình đã được tổ chức bí ẩn KronoteK cứu sống và đưa về tương lai chữa thương. Nguyên nhân là do thông qua quá trình khảo sát và chọn lọc, họ nghĩ bạn là ứng viên hoàn hảo đủ sức tham gia biệt đội thực hiện những sứ mệnh "thiêng liêng" của tổ chức nhằm thay đổi lịch sử và bảo vệ sự tồn vong của nhân loại. Mục tiêu nhiệm vụ của bạn bị thay đổi vào phút chót khi nhà khoa học tạo ra chiếc máy thời gian bỗng nhiên mất tích cùng sự xuất hiện đáng ngờ của những tên lính đánh thuê hiếu chiến. Chúng là ai? Tổ chức này thật sự là gì? Tại sao họ cứ khăng khăng phải can thiệp vào diễn biến của lịch sử? Những thắc mắc này sẽ dần được giải đáp trong chuyến du hành xuyên thời gian của bạn về quá khứ và

UU

- Ý tưởng sáng tạo.
- Vài màn chơi cuối chất lượng tốt.

KHUYẾT

- Cơ chế nạp đạn kém hiệu quả.
- AI kém.
- Lối chơi chưa thuyết phục.
- Hình ảm cần cải thiện.

đến tương lai.

CHIẾN TRƯỜNG BUỒN TẺ

Người chơi sẽ tham gia vào những trận đánh dựa trên sự kiện có thật như đại chiến thế giới, cuộc nội chiến Hoa Kì hay thậm chí giao tranh với đế chế La Mã. Ngoài ra còn có hàng chục loại vũ khí từ thô sơ đến hiện đại cho bạn thoải mái lựa chọn và sử dụng. Ý tưởng là vậy nhưng thực tế mọi thứ lại không mấy hấp dẫn. Chính hệ thống vũ khí và lối chơi chắp vá là nguyên nhân dẫn đến thất bại của game dù cốt truyện đã tạo được bước đệm khởi đầu khá tốt cho DoD. Niềm háo hức nhập cuộc nhanh chóng chuyển sang nỗi thất vọng tràn trề khi ngoài khẩu súng lục bất ly thân, phần lớn thời gian bạn chỉ xông trận với súng hỏa mai và súng trường. Sức mạnh của chúng không có gì đáng phàn nàn nhưng bạn sẽ tốn hàng tá thời gian để nạp đạp (reload) trước khi có thể bắn 1 phát súng. Cơ chế Quick Reload được sao chép từ tựa game Gears of War (GoW) đòi hỏi bạn phải thao tác phím đúng lúc để thời gian nạp đạn diễn ra nhanh hơn, bằng không sẽ dẫn đến tình trạng súng bị kẹt đạn và khoảng thời gian ít ỏi ấy cũng đủ để kẻ địch hạ gục bạn. Đây là một đặc tính ấn tượng trong GoW nhưng có vẻ nó không phù hợp lắm với lối chơi của DoD. Các loại vũ khí còn lại có phần khá hơn và đều có thể được nâng cấp thông qua những điểm số mà bạn tích lũy được trong quá trình chơi. Song vẫn còn nhiều điểm bất hợp lý như độ giật, trọng lượng của chúng tương đương nhau và độ chính xác rất không ổn định. Ngoài ra bạn có thể sử dụng đại bác để tấn công đối phương nhưng những khẩu pháo này thật sự rất khó điều khiển và thường "bắn mười trúng một".

Nhiệm vụ trong game đòi hỏi bạn phải di chuyển nhiều qua những bản đồ rộng lớn, từ cánh đồng ngô bạt ngàn cho đến khe núi hiểm trở. Càng về sau thiết kế màn chơi càng dễ đoán trước nên hầu như DoD không tạo được tình huống bất ngờ nào, dù vậy cũng có một số trường đoạn gây ấn tượng mạnh mẽ cho người chơi. Chẳng hạn khi bạn phải tử thủ trong một ụ phòng ngự, hay "cưỡi" khinh khí cầu bay ngang qua chiến trường khốc liệt. Đặc biệt, các màn có sử dụng khẩu súng bắn tỉa siêu hiện đại của KronoteK để kết liễu đối phương từ khoảng cách xa tít sẽ cống hiến cho người chơi những pha hành động chất lượng cao. Tiếc rằng những khoảnh khắc gay cấn như thế không nhiều và chúng chỉ xuất hiện khi trò chơi gần kết thúc.

Quá trình thực hiện nhiệm vụ của bạn cũng không hề suôn sẻ khi DoD đặt ra vài quy định có phần hơi ngớ ngẩn. Bạn sẽ bắt gặp những kẻ địch có quầng sáng bao quanh và chỉ được phép đánh ngất chúng bằng các loại vũ khí đặc biệt như quả cầu tìm diệt (Seekers). Trong lúc bạn phải hết sức thận trọng để không xuống tay nhầm thì đồng đội có thể thoải mái kết liễu các đối tượng này mà không hề hấn gì. Càng nản hơn khi trí khôn của máy (AI) lại ngây ngô đến mức khó tin. Dù chiếm lợi thế tuyệt đối về quân số nhưng hiếm khi chúng chủ động tấn công và thường đứng ì ra chờ bạn đến hạ thủ. Hầu như chúng hoạt động không theo một chiến thuật nào cả và sẵn sàng lao thẳng về phía họng súng của bạn, chạy thành vòng tròn như những kẻ điên hay chẳng buồn tìm chỗ ẩn nấp khi bị đánh úp. Đôi lúc chúng dễ dàng cho bạn một phát xuyên tim nhưng cũng lắm trường hợp xả hết băng đạn vẫn trật mục tiêu dù bạn chỉ cách chúng vài bước chân. Nhìn chung chất lượng của DoD không đến nỗi quá tệ nhưng thật khó để người chơi có thể hoàn toàn chấp nhận một tựa game hành động mà đối thủ máy là những con thiêu thân chỉ biết đâm đầu vào lửa.

NGHE NHÌN SƠ SÀI

8monkey rất tự hào khi toàn bộ đồ họa của DoD đều do engine Marmoset của họ đảm nhận. Tuy nhiên hình ảnh trong game hoàn toàn không tương xứng với những lời ca tụng mà họ đã công bố trước đối thủ Unreal. Ngoại trừ hiệu ứng cháy nổ rất bắt mắt, toàn bộ các vật thể khác đều thô và đầy răng cưa cho dù ở thiết lập đồ họa cao nhất đồng thời cách bố trí giao diện kém thân thiện. Marmoset hỗ trợ cùng lúc hơn 300 đối tượng trong một màn chơi nhưng chúng hay bị vẽ chồng lên nhau rất lộn xộn. Công nghệ PhysX cũng không có gì đặc biệt khi các hiệu ứng phá hủy đều chưa đủ "chất". Điểm đáng ghi nhận là phong cảnh xung quanh khá đẹp và rất ít xảy ra tình trạng lượng khung hình trồi sụt thất thường.

Hiệu ứng âm thể hiện không thành công khi tiếng súng đạn thiếu độ nặng và khâu lồng tiếng cần phải cải thiện nhiều. Trái lại nhạc nền khá tốt phần nào bù đắp được khiếm khuyết của DoD về chất lượng âm thanh.

TÀM TẠM!

Phải khẳng định là DoD của 8monkey có ý tưởng rất độc đáo. Nhưng một tựa game thành công không thể chỉ dựa vào ý tưởng mà còn phụ thuộc vào cách hiện thực ý tưởng đó như thế nào vào trò chơi. DoD vẫn chưa thỏa mãn được tiêu chí này nhưng hãy cùng hy vọng vào tựa game tiếp theo của họ. Trong khi đó bạn có thể hòa mình vào chuyến du hành xuyên thời gian nếu không ngại những lỗi vũ khí hay AI và muốn thử qua các màn chơi cuối nóng bỏng.

HUY BÌNH

TIÊU DIỆT THÂY MA

ZOMBIE SHOOTER 2

PHÁT HÀNH	Sigma Team
PHÁT TRIỂN	Sigma Team
THỂ LOẠI	Hành động - Nhập vai
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	23/09/2009
TUỔI (ESRB)	Chờ đánh giá
NỘI DUNG (ESRB)	Chờ đánh giá
CẤU HÌNH	CPU 1,7GHz, RAM 256MB, VGA 32MB, HDD 2,5GB, Windows 2000/XP/Vista/7

Sau gần nửa năm chờ đợi kể từ ngày bản demo Zombie Shooter 2 của Sigma Team phát hành, bản chính thức của Zombie Shooter 2 (ZS2) đã xuất hiện hồi cuối tháng 9.

So với phiên bản Zombie Shooter xuất hiện cách đây 2 năm thì nội dung không có gì thay đổi nhiều nhưng phần đồ hoạ được cải thiện đáng kể.

Mặc dù trên thị trường hiện nay có khá nhiều game thuộc thể loại diệt thây ma nhưng ZS2 vẫn vận dụng bối cảnh đó theo cách riêng của mình. Đây là sự kết hợp giữa hai thể loại hành động và nhập vai. Câu chuyện bắt đầu khi một phòng thí nghiệm bí mật bị chiếm giữ bởi các thây ma hung ác. Số phận của thế giới đang bị đe doạ bởi những thây ma vô hồn. Bạn sẽ vào vai anh hùng cứu thế giới khỏi bàn tay của lũ thây ma.

Được xây dựng xung quanh ý tưởng là giết thây ma - lấy thêm nhiều vũ khí mới - giết thật nhiều thây ma. Thế nên nhiệm vụ chính của bạn là cố gắng bắn càng nhiều thây ma càng tốt. Tưởng chừng giết những thây ma là dễ dàng nhưng nó thực sự không hề đơn giản. Số lượng và chủng loại thây ma rất nhiều. Chúng không chỉ là những cái xác vô hồn tiến về phía bạn mà còn sở hữu cả vũ khí có thể tấn công bạn từ xa.

Trong ZS2 có 3 chế độ chơi là Campaign, Survive, Gun Stand. Ở chế độ Survive và Gun Stand thì nhiệm vụ khá đơn giản, người chơi cần cố sống càng lâu càng tốt. Phần Campaign mới thực sự thú vị và khó chơi. Cách dẫn dắt vào trò chơi của Zombie Shooter 2 khá hấp dẫn, những nhiệm vụ đầu tiên nhẹ nhàng, bạn phải đối mặt với lũ thây ma "hiền khô", chỉ việc nhắm bắn chúng thôi. Nhưng độ khó sẽ tăng dần theo từng màn, những thây ma sẽ nhanh hơn, mạnh lên rất nhiều, thậm chí bạn phải dùng cả xe tăng hay những khẩu súng hạng nặng mới hạ được chúng.

ZS2 cung cấp cho người chơi một hệ thống vũ khí khổng lồ, có đến hơn 60 loại súng ống, kèm theo đó có cả súng ngắm như Dragunov có sức sát thương rất lớn. Có 2 cách để sở hữu được vũ khí: nhặt chúng ngẫu nhiên từ các thây ma đã bị diệt chết hoặc dùng tiền tích lũy trong quá trình chiến đấu để mua. Thông thường vũ khí rớt ra từ đám đông thây ma, vì vậy để lấy được những vũ khí rớt ra đó trở thành một nhiệm vụ khó khăn. Có điều không có chúng thì bạn khó có thể hoàn thành các nhiệm vụ càng ngày càng khó. Điều này đã thêm vào cho game một số phong cách chơi sáng tạo, làm thế nào lao vào đám đông thây ma, hạ chúng lấy vũ khí sau đó thoát ra thật nhanh. Chỉ một phút chần chừ thì cả đám thây ma sẽ vây kín bạn.

Thêm vào đó, những phụ kiện sẽ giúp ích cho bạn rất nhiều trong việc bảo vệ mạng sống cũng như diệt thây ma nhanh chóng. Có khá nhiều chủng loại cho bạn lựa chọn, từ đèn pin, áo giáp cho đến vũ khí tự động... giúp bạn diệt thây ma. Nâng cấp, trang bị cho nhân vật là điều rất cần thiết, vì càng về sau thì các thây ma sẽ càng nhiều hơn và mạnh hơn. Có tổng cộng 8 nhân vật, 4 nam và 4 nữ, người chơi có thể lựa chọn nhân vật cho mình. Mỗi nhân vật có những đặc tính riêng, các nhân vật nam thường có máu rất "trâu" nhưng khả năng di chuyển lại chậm. Ngược lại nhân vật nữ thường ít máu nhưng di chuyển nhanh vào khéo léo.

Về đồ hoạ, ZS2 là một game 3D có hình ảnh sống động và đẹp mắt hơn. Đặc biệt là những hiệu ứng nổ khi bạn bắn vào thùng nhiên liệu. Game mang màu sắc hơi lạnh và tối tạo cảm giác rùng rợn. Những hình ảnh của thây ma được thiết kế rất chi tiết. Tuy nhiên hình ảnh của nhân vật chính lại không được tốt lắm, chuyển động hơi cứng và rập khuôn. Bỏ qua những chi tiết đó thì ZS2 là một trong những game zombie có đồ hoạ đẹp mắt. Thêm một điểm sáng đó là phần âm thanh, nó được kết hợp khá tốt với môi trường làm cho cảnh tượng trong game rùng rợn hơn.

Phong phú về chủng loại súng ống, trang bị và cả những thây ma, ZS2 sẽ là một món "tráng miệng" tuyệt vời vào lễ hội Haloween năm nay.

HÀ QUỐC

ƯU
- Đa dạng về vũ khí, zombie.
- Màn chơi hấp dẫn.

KHUYẾT
- Chuyển động hơi cứng.

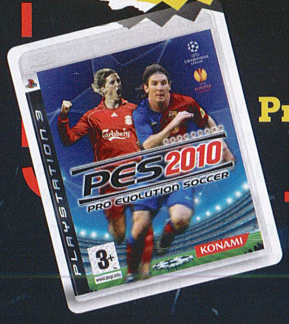
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

PS3-SLIM
+ Đĩa Pro Evolution Soccer 10

Sản Phẩm Mới

Giá khuyến mãi cực tốt

HDD 120GB
- Chứa hơn 10 Phim HD
- Nhanh hơn...
lưu trữ nhiều hơn



Game PS3:
Pro Evolution Soccer 10
Đã có tại HALO

Tặng Remote Universal trị giá 350.000 đ

XBOX360
Arcade
Jasper2
HDMI Port

TẶNG 3GAME

PLAYSTATION 2

TẶNG 40GAME

DSi
Mua trọn bộ R4+2GB

Tư vấn chiến lược, cung cấp, lắp đặt cho các hộ kinh doanh mở phòng Games PS3, Xbox360 với giá cực tốt.

Hàng Mới

XBOX360
Elite Jasper

HDD 120GB
HDMI Port

TẶNG 3 GAME

Phiếu quà tặng 200.000 đ

Sản Phẩm Mới

PSP-GO
16GB

TẶNG 40GAME

DSi Lite
Mua trọn bộ R4+2GB

PSP 3000
Phiên Bản Mới Nhất

TẶNG
Thẻ 1GB mở khóa kèm theo

WII
Phiên Bản Tiếng Anh

TẶNG 3GAME

Xem hàng mới
và các dịch vụ đổi game - đổi máy tại website:
www.haloshop.vn

HALO SHOP
www.haloshop.vn

82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 - 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn

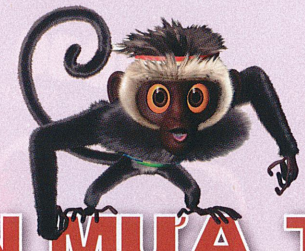
Câu chuyện của COB kể về Flint Lockwood, chàng trai trẻ luôn mang trong mình khát vọng trở thành một nhà phát minh vĩ đại. Oái oăm thay những thứ mà anh tạo ra đều hoạt động lung tung và gây nhiều rắc rối cho người dân thị trấn trên hòn đảo Swallow Falls. Không bỏ cuộc, Flint lao vào thiết kế chiếc máy có thể chuyển đổi nước thành thức ăn với cái tên khá kêu và dài dòng - Diatonic Super Mutating Dynamic Food Replicator (DSMDF). Tuy nhiên vừa khởi động xong, DSMDF bất chợt phát nổ rồi bay vút lên trời và không lâu sau đó một cơn mưa xúc xích, thịt nguội, hamberger… ào ạt trút xuống. Chưa kịp mừng vui vì phát minh thành công đầu tiên của mình, Flint lại phải bắt tay vào công việc dọn dẹp mớ thực phẩm vương vãi khắp thị trấn.

Để làm việc này Flint trang bị cho mình 6 loại thiết bị rất ngộ nghĩnh như dao điện chopper, máy hút bụi Upsucker Plus (UP), quả đấm Bigacious Pow hay chiếc Hot Enougher được cải tiến từ máy sấy tóc… Mỗi loại máy đi kèm công dụng, hiệu quả khác nhau với các loại thức ăn tương ứng và đều có thể nâng cấp. Chẳng hạn Hot Enougher làm tan chảy các que kem trong khi máy xúc OuttaSighter dùng dọn sạch những đống sốt cà chua nóng bỏng. Đồng hành với Flink là chú khỉ Steve láu lỉnh và "cô nàng thời tiết" xinh đẹp Sam Sparks. Bất cứ lúc nào người chơi thứ hai cũng có thể tham gia vào chuyến đi của bạn để hỗ trợ khi cần và thoát ra linh hoạt nếu không muốn tiếp tục. Cơ chế hợp tác drop in/out coop này tuy không mới nhưng sự vui nhộn của nó cũng giúp gia tăng giá trị chơi lại của COB. Thử thách trong màn chơi có độ khó tăng dần nhưng càng về sau nội dung của chúng càng lặp lại và chỉ cần bạn chọn đúng thiết bị là có thể vượt qua các chướng ngại dễ dàng. Do đối tượng chủ yếu mà COB hướng đến là thiếu nhi nên lối chơi của nó khá thân thiện và có độ phức tạp vừa phải.

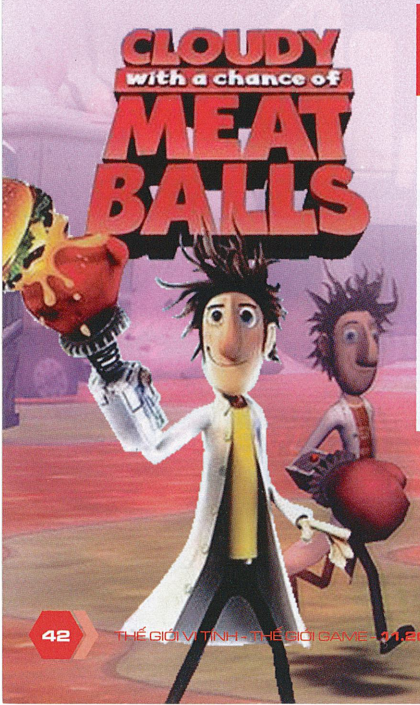
Đồ họa trong COB rất không đồng đều. Hệ thống biểu tượng và menu chính sẽ khiến bạn cảm tưởng như mình đang chơi một game trên hệ máy Nintendo 10 năm trước vì chúng quá thô và xấu. Nhưng khi vào màn chơi thì mọi thứ hiện ra khá đẹp và có gam màu tươi tắn, đủ sức để lôi cuốn bạn ngồi lại theo dõi cuộc phiêu lưu gần 6 giờ đồng hồ đầy vui nhộn của Flint. Khuyết điểm lớn nhất mà game mắc phải nằm ở những lời thoại quá tệ khi các nhân vật cứ thốt lên những lời nhàm chán cho dù tình huống màn chơi có thay đổi thế nào đi nữa. Các hiệu ứng tiếng động khác cùng nhạc nền tạm chấp nhận được nhưng cũng không cứu vãn được phần lồng tiếng.

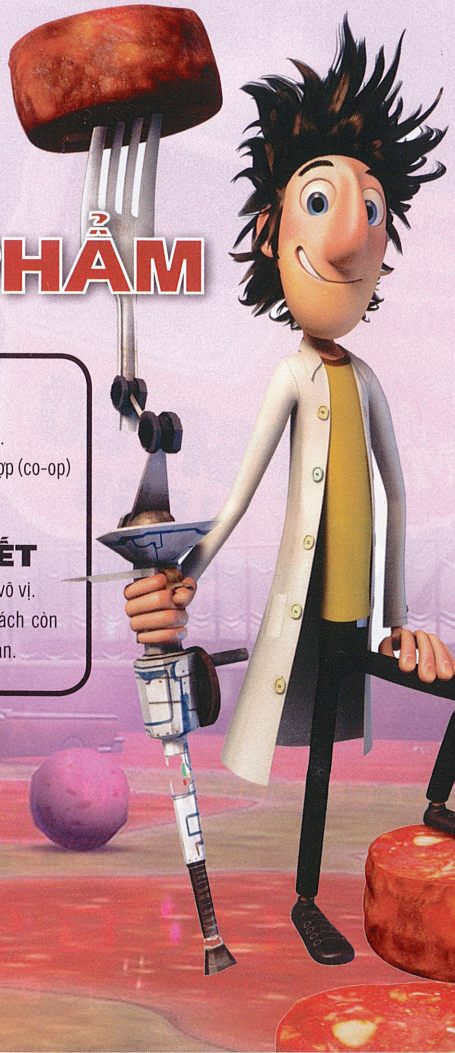
Dù COB không đủ sức thỏa mãn phần lớn người chơi song nó cũng thành công trong việc truyền tải một thông điệp đầy ý nghĩa: hãy nỗ lực hết mình và ước mơ của bạn sẽ sớm thành hiện thực.

PHƯỢNG LINH



CƠN MƯA THỰC PHẨM 2





CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Shanghai
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	15/09/2009
TUỔI (ESRB)	Everyone
NỘI DUNG (ESRB)	Comic Mischief, Mild Cartoon Violence
CẤU HÌNH	P4 2GHz, RAM 512MB, VGA 128 MB, HDD 4GB, Windows XP/Vista

ƯU
- Đồ họa khá.
- Chơi phối hợp (co-op) lý thú.

KHUYẾT
- Lồng tiếng vô vị.
- Các thử thách còn quá đơn giản.

NƯỚC TĂNG LỰC
Number 1
ĐỒNG HÀNH
CHINH PHỤC
MỌI THỬ THÁCH
Number 1
NƯỚC TĂNG LỰC
THỂ TÍCH THỰC
350ml
CHINH PHỤC
MỌI
THỬ THÁCH
WaveRunner
YAMAHA
260-40016

BORDERLANDS

KHO BÁU PANDORA

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Khi chuyến xe buýt dừng lại nơi thị trấn Fyrestone, những bí mật của hành tinh Pandora dần hé mở...

Nhờ khẳng định được mình qua những sản phẩm có chất lượng cao như Half Life: Opposing Force, Tony Hawk's Pro Skater 3 và đặc biệt là loạt game chiến tranh đệ nhị Brothers in Arms, Gearbox Software đã trở thành một trong những cái tên được giới game thủ tín nhiệm và thuộc nằm lòng mỗi khi quyết định mua sắm. Không có gì ngạc nhiên khi tại E3 năm nay, Borderlands trò chơi mà hãng game này trình làng nhận được nhiều sự quan tâm, qua những đoạn phim giới thiệu sống động và ấn tượng.

BORDERLANDS	
PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Gearbox Software
THỂ LOẠI	Hành động/Nhập vai
HỆ MÁY	Xbox 360 – PC – PS3
TUỔI (ESRB)	Mature
NỘI DUNG (ESRB)	Blood and Gore, Intense Violence, Mature Humor, Strong Language
NGÀY PHÁT HÀNH	20/10/2009

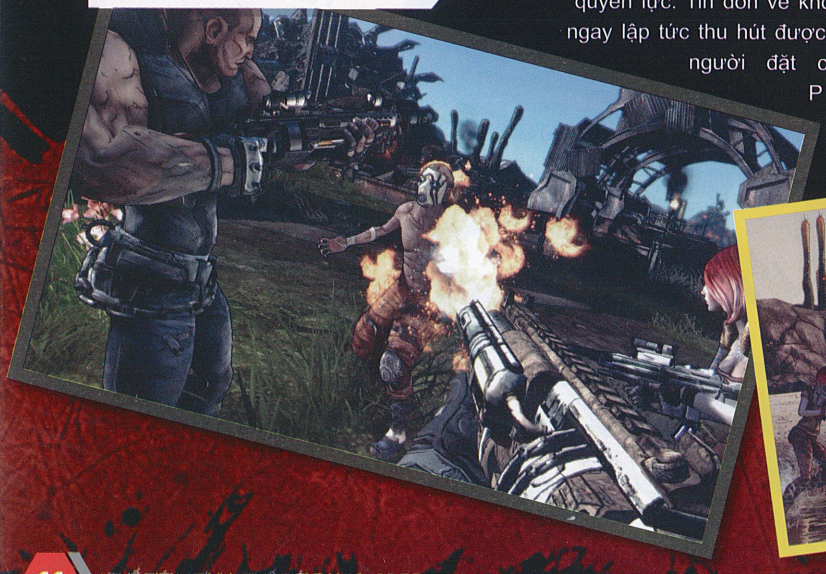
BỐI CẢNH

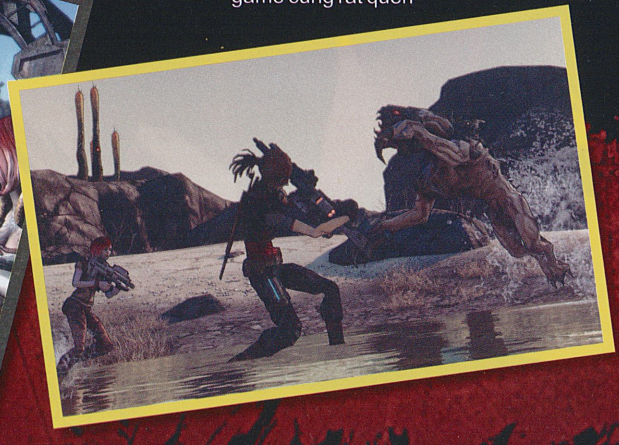
Tương truyền rằng xa xăm trong vũ trụ có hành tinh Pandora, nơi cất giấu một kho báu khổng lồ chứa đầy khoáng sản đặc biệt mà người nào sở hữu sẽ trở nên giàu có và đầy quyền lực. Tin đồn về kho báu này ngay lập tức thu hút được rất nhiều người đặt chân đến Pandora để săn lùng với hy vọng đổi đời hoặc thỏa mãn tính hiếu kỳ. Tuy nhiên, sau vô số cuộc tìm kiếm lớn nhỏ khác nhau, những người đặt chân đến đây nhận ra những gì họ kiếm được ở hành tinh này chỉ là những sa mạc khô cằn và những con quái vật hung hãn, nguy hiểm. Chán nản vì không đạt được mục đích, rất nhiều người đã rời bỏ hành tinh này trong khi số còn lại vẫn tiếp tục định cư và nuôi hy vọng.

Nhiều năm trôi qua, những bí mật về Pandora dần dần được gợi lại khi chuyến xe buýt chở bộ tứ Roland, Mordecai, Lilith, và Brick (người chơi sẽ nhập vai vào một trong bốn nhân vật này) đi tới hành tinh này để đến thị trấn Fyrestone, nơi họ được chào đón bởi chú robot ngộ nghĩnh mang tên Claptrap....

HẤP DẪN TỪ CÁCH CHƠI

Thuộc thể loại hành động nhập vai góc nhìn người thứ nhất, Borderlands là sự pha trộn độc đáo giữa những pha đấu súng nảy lửa của Call of Duty, Halo và việc luyện cấp, kỹ năng như Diablo, Divine Divinity. Kết cấu giao nhận nhiệm vụ của game cũng rất quen



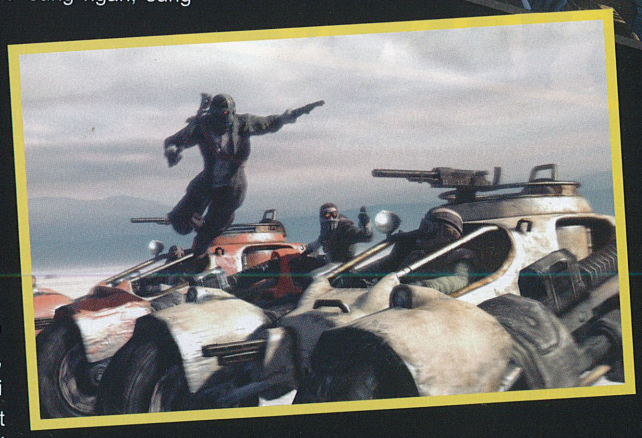


thuộc, bạn chỉ cần trò chuyện với các nhân vật mà mình gặp gỡ, tiếp xúc trên đường đi sau đó chấp thuận lời yêu cầu của họ là có thể bắt tay thực hiện các sứ mệnh. Để tiện cho việc theo dõi cũng như thực hiện các nhiệm vụ này, địa điểm cần đến và mục tiêu phải gặp đã được đánh dấu rõ ràng trên bản đồ lớn cùng với la bàn. Chính vì vậy, dù là cựu binh hay lính mới, ai cũng cũng có thể nhanh chóng và dễ dàng nhập vào game.

Các nhiệm vụ trong game cũng khá đa dạng từ việc đột nhập tiêu diệt thủ lĩnh băng cướp, quái vật đến cả việc truy lùng các cổ vật, tài liệu…Nhìn chung, các nhiệm vụ này đều lôi cuốn cộng với giao diện game lại rất thân thiện, trực quan nên khi thưởng thức ít khi nào người chơi cảm thấy nhàm chán hay bị ngắt quãng nhịp chơi. Trong Borderlands, khái niệm "game over" cũng tạm bị lược bỏ. Nếu chẳng may bị "lên dĩa" khi thực hiện nhiệm vụ bạn sẽ dịch chuyển thẳng về làng chính và tiêu tốn một khoản phí nhất định. Cấp độ càng cao và nhiệm vụ càng phức tạp thì khoản phí này sẽ được tính càng nhiều. Chính vì vậy, bạn nên thận trọng và cẩn thận khi thực hiện các nhiệm vụ để tránh "tiền mất tật mang" hay bắt đầu công việc khó khăn lại từ điểm xuất phát.

Việc hoàn tất các nhiệm vụ sẽ giúp bạn kiếm được điểm kinh nghiệm cũng như tiền bạc. Tiền bạc sẽ dùng để trang trải cho các trang bị như vũ khí, lá chắn (hoạt động tương tự như lá chắn của Master Chief trong loạt game Halo), lựu đạn, các bình hồi phục sức khoẻ. Trong khi đó, điểm kinh nghiệm tích luỹ được sẽ giúp nhân vật thăng cấp để học được các kỹ năng mới. Tùy vào nhân vật mà người chơi lựa chọn ban đầu, các kỹ năng khi nâng cấp sẽ hoàn toàn khác biệt. Chẳng hạn, nhân vật lớp chiến binh (khi chọn nhân vật Roland) ngoài sở trường là sử dụng shotgun, súng máy còn có thể tạo ra một ụ súng tự động có khả năng tự quét các mục tiêu trong tầm ngắm song song với việc hồi phục sức khỏe cho chính người tạo ra nó hoặc các thành viên trong nhóm của nhân vật này nếu chơi chế độ co-op. Chức năng thú vị này sẽ khiến nhiều game thủ phá đảo Borderlands không chỉ một lần.

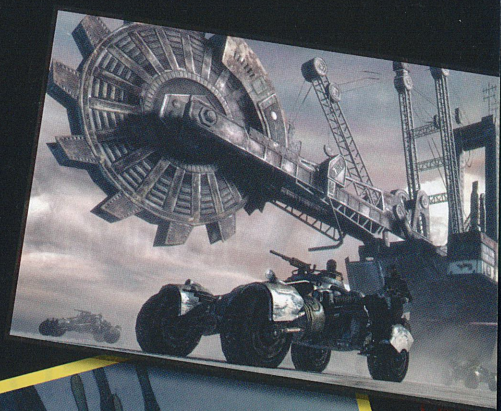
Do lấy bối cảnh hiện đại nên vũ khí được sử dụng nhiều nhất trong Borderlands chủ yếu vẫn là súng. Người chơi sẽ bắt gặp lại danh sách các vũ khí quen thuộc như súng ngắn, súng tỉa, phóng lựu, súng máy liên thanh. Tuy nhiên, do mang đặc điểm của game nhập vai nên ngoài khác biệt về sát thương, ổ đạn, tốc độ nạp, các khẩu súng trong game còn có thể bắn ra những viên đạn với đầy đủ yếu tố khác nhau như lửa, băng, sấm sét...Ngoài việc quan tâm đến sát thương và các yếu tố cộng thêm nếu là một tay bắn thiện xạ bạn vẫn có thể kết thúc những pha đấu súng nhanh hơn bằng việc khai hỏa vào những điểm yếu trên cơ thể của đối phương như đầu, miệng. Đây cũng là cách giúp bạn tiết kiệm được đạn dược cũng như tiền bạc.

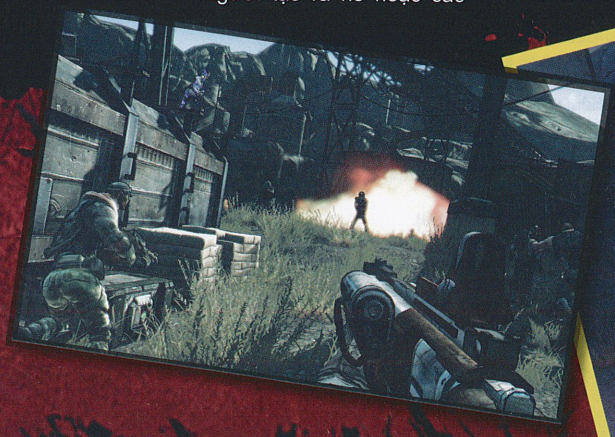


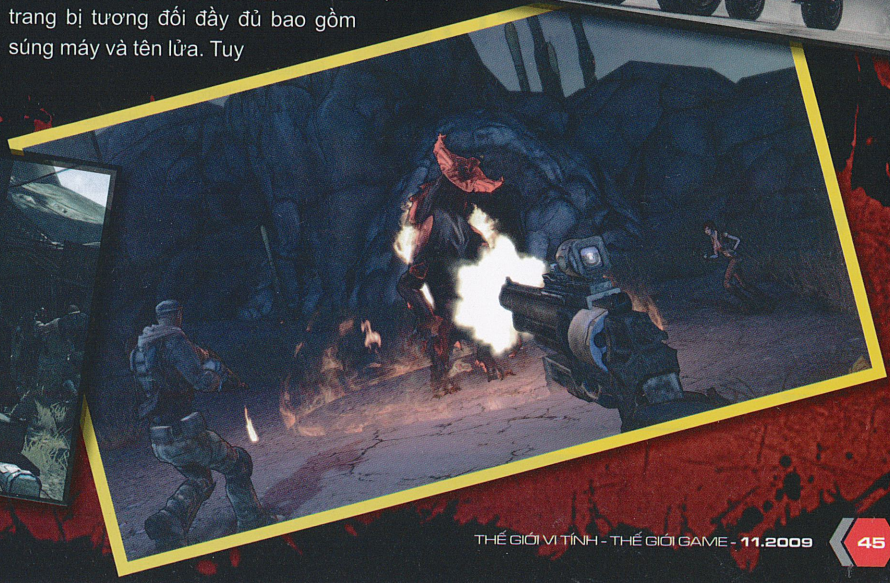
Đối phương mà người chơi sẽ đụng độ trong game cũng rất phong phú từ những bầy sói hoang háu đói, những quái nhân kỳ dị với thân hình nhỏ nhắn và khuôn mặt luôn đeo mặt nạ phòng hơi độc đến những con sâu khổng lồ chuyên ẩn mình dưới mặt đất hoặc những khu vực thiếu sáng. Tuy ít khi thể hiện tinh thần chiến thuật như ẩn nấp, bọc hậu nhưng chúng luôn dùng số lượng, tốc độ và khả năng bách phát bách trúng của mình để gây khó dễ không ít cho người chơi.

Để di chuyển trên hành tinh Pandora rộng lớn, ngoài việc phải "cuốc bộ" vào thời điểm đầu trò chơi, các game thủ còn có thể sử dụng chiếc "xế hộp" với hỏa lực trang bị tương đối đầy đủ bao gồm súng máy và tên lửa. Tuy nhiên, trong trường hợp cần thiết bạn vẫn có thể sử dụng chiếc xế hộp này để "ủi" thẳng vào đối phương trên đường đi. Cách này có hiệu quả gần như tức thời nhưng sẽ khiến xế bị hư hỏng nhanh hơn. Vì vậy, bạn nên học cách điều khiển xe thật thành thục nếu không muốn phí phạm nhiều thời gian trong game chỉ để đi bộ.

Ngoài phần chơi đơn với thường lượng tương đối dài (trên dưới 50 giờ chơi), Borderlands còn tích hợp







sẵn phần chơi phối hợp (co-op) vốn đang mốt rất thịnh hiện nay hỗ trợ lên đến bốn người chơi trong cùng thời điểm. Dựa vào số lượng người chơi tham gia mà máy sẽ tự động tính tính để gia tăng thử thách như số lượng quái xuất hiện, sức mạnh của chúng…Đổi lại người chơi sẽ có nhiều cơ hội hơn để sưu tập hàng khủng, và nếm trải những cảm giác thú vị mà phần chơi đơn không thể nào có. Chẳng hạn nếu chẳng may tử nạn ở phần chơi đơn bạn chỉ biết ngậm ngùi trở về làng chính trong khi đó ở phần chơi phối hợp bạn có thể nhờ đồng đội cứu sống. Game còn tiện lợi ở chỗ bạn có thể dùng chung một file save cho cả phần chơi đơn lẫn phần chơi mạng. Do đó nếu chẳng may gián đoạn không tiếp tục phần chơi phối hợp với các bạn chơi khác bạn vẫn có thể sử dụng phần save này để sử dụng cho phần chơi đơn hoặc ngược lại.

NGHE NHÌN XUẤT SẮC

Bên cạnh phần chơi đơn và chơi mạng được xây dựng khá tốt, Borderlands còn hút hồn game thủ nhờ đồ họa được thiết kế theo phong cách cel-shading rất bắt mắt. Các nhân vật được chăm chút khá kỹ về cử động và đặc biệt là nét biểu cảm trên khuôn mặt. Hiện tượng sụt giảm khung hình thi thoảng xuất hiện ở những cảnh chơi lớn, xuất hiện nhiều nhân vật nhưng không ảnh hưởng nhiều lắm đến quá trình thưởng thức trò chơi.

Âm thanh tái hiện lại tiếng súng và các vụ nổ trong game chưa được "ép phê" lắm nhưng diễn xuất lồng tiếng cho các nhân vật hầu như không có điểm nào đáng phàn nàn. Các diễn viên lồng tiếng thể hiện truyền cảm, bám sát diễn biến tâm lý, nội tâm của từng nhân vật.

ƯU

- Diễn xuất lồng tiếng xuất sắc.
- Cân bằng tốt cả hai phần chơi đơn và mạng.
- Đồ họa bắt mắt.

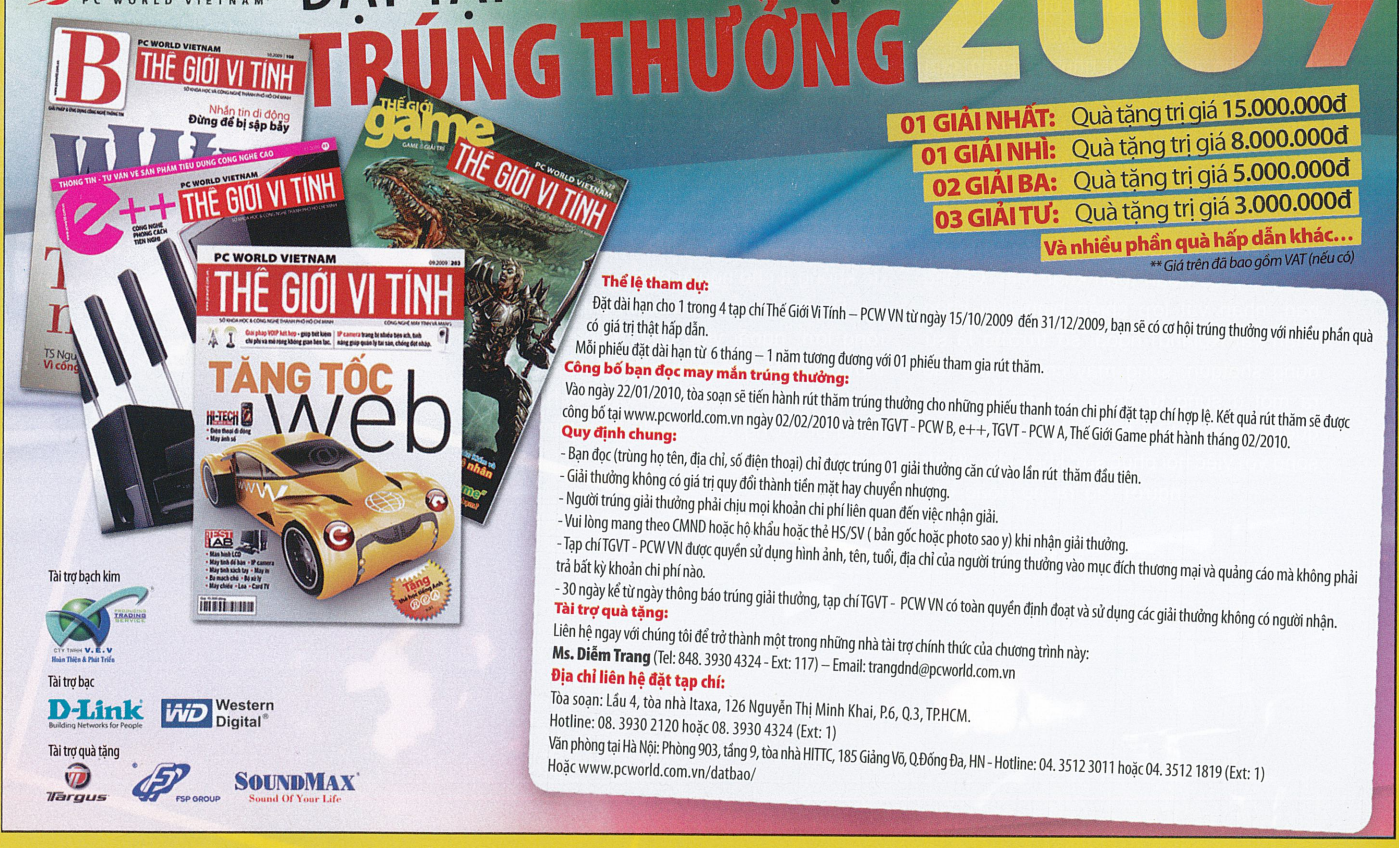
KHUYẾT

- Âm thanh mô phỏng tiếng súng, các vụ nổ chưa thật thuyết phục.

KHÓ LÒNG CHỐI TỪ

Với nhiều ưu điểm sáng giá Borderlands chắc chắn là lựa chọn không thể thiếu cho các fan hâm mộ thể loại hành động nhập vai. Mặt khác, với phần chơi mạng hấp dẫn cùng nhiều nội dung thêm sẽ được phát hành trong tương lai gần, sản phẩm của Gearbox Software sẽ giữ chân các game thủ khoảng thời gian tương đối dài.

THANH MINH



THÀNH CÔNG ĐẾN TỪ NHỮNG TẬP THỂ ĐOÀN KẾT

Tiếp nối thành công mùa giải trước, vòng loại giải đấu Bang Hội Tinh Anh 2 (BHTA 2) có sự góp mặt của 42 bang hội đại diện cho 42 server của Võ Lâm Truyền Kỳ II (VLTK II) đã tạo nên những trận thư hùng đầy kịch tính và sôi nổi qua từng trận đấu. Sau một tuần tranh tài căng thẳng, quyết liệt, giải đấu đã mang đến cho từng bang hội những trải nghiệm ý nghĩa về sự đoàn kết và đồng lòng của một tập thể.

Một người vì mọi người

Đúng quy định, mỗi một bang hội gồm có 48 thành viên nòng cốt và chủ lực nhất đại diện thi đấu. Thế nhưng, đâu chỉ có 48 thành viên ấy cùng chung sức, đồng lòng vì giải đấu lần này. Có những bang hội mà nơi đó thành viên lên đến hàng trăm người nên việc tuyển chọn "nhân tài" cũng thật lắm khó khăn và trăn trở. Chị Trang, đại diện bang Ngọa Hổ - Á quân giải đấu BHTA lần 1 chia sẻ: " Để chuẩn bị cho trận tranh tài này, trong bang của mình tập trung lựa chọn những bạn có kỹ năng "PK" tốt nhất. Đặc biệt, một số bạn không thi đấu đã tình nguyện không tham gia đánh giá quân hàm Tướng Quân vào cuối tuần để nhường cơ hội cho các bạn khác đạt được cấp độ Tướng Quân. Điều này sẽ giúp cho các bạn có thêm nhiều thuận lợi về trang bị và vũ khí khi thi đấu".

Không những thế, việc các game thủ cùng nhau chia sẻ những món trang bị tốt nhất cho bạn bè của mình trước trận đấu cũng không phải là chuyện hiếm. Anh Thanh Hiệp, một thành viên của bang Ngũ Hổ cho biết: "Trước trận đấu, do số thành viên quy định chỉ có 48 người trong một bang hội nên những bạn không thi đấu đã quyết định mở khóa những món trang bị giá trị của mình để cho các thành viên nòng cốt trong bang sử dụng. Với tinh thần vì một tập thể lớn nên cả bang mình đều rất quyết tâm. Các anh em trong bang cũng thường xuyên gặp gỡ và trò chuyện nên rất tin tưởng lẫn nhau và đều hi vọng bang Ngũ Hổ sẽ giành được những chiến thắng lớn trong giải đấu lần này".

Chung sức hướng đến vòng chung kết

Chiến trường Pháo đài rực lửa

Hội họp chờ đón vòng chung kết

Có thể nói, mỗi một bang hội dù khác nhau ở tên gọi và chiến lược thi đấu nhưng tinh thần đoàn kết, đồng lòng vẫn là một đặc điểm chung nổi bật nhất. Sự thành bại đến từ yếu tố đoàn kết, thống nhất đã được minh chứng. Nhiều bang hội được đầu tư lớn về cơ sở vật chất, nhưng khi thi đấu lại rời rạc về đội hình, sai chiến thuật ban đầu đã phải "chào thua" đối thủ kém hơn về trang bị nhưng có được sức mạnh đồng đội. Với khao khát đạt được ngôi vô địch Bang Hội Tinh Anh lần 2, chắc chắn thành công sẽ đến với những bang hội nào biết cách tận dụng và phát huy được chìa khóa của sức mạnh đồng đội.

Giải đấu đã đi qua 2/3 chặn đường, những bang hội mạnh đã dần được lộ diện. Với chiến thuật thi đấu loại hai lần (Double Elimination) trong vòng chung kết, cơ hội chiến thắng sẽ chia đều cho tất cả các bang hội. Cộng đồng game thủ đang chờ đón những trận tranh tài nảy lửa và đẹp mắt của 4 bang hội mạnh nhất sẽ diễn ra ở vòng chung kết từ ngày 26/10 – 08/11/2009 sắp tới.

Thông tin về giải đấu liên tục được cập nhật tại trang chủ: http://volam2.zing.vn.

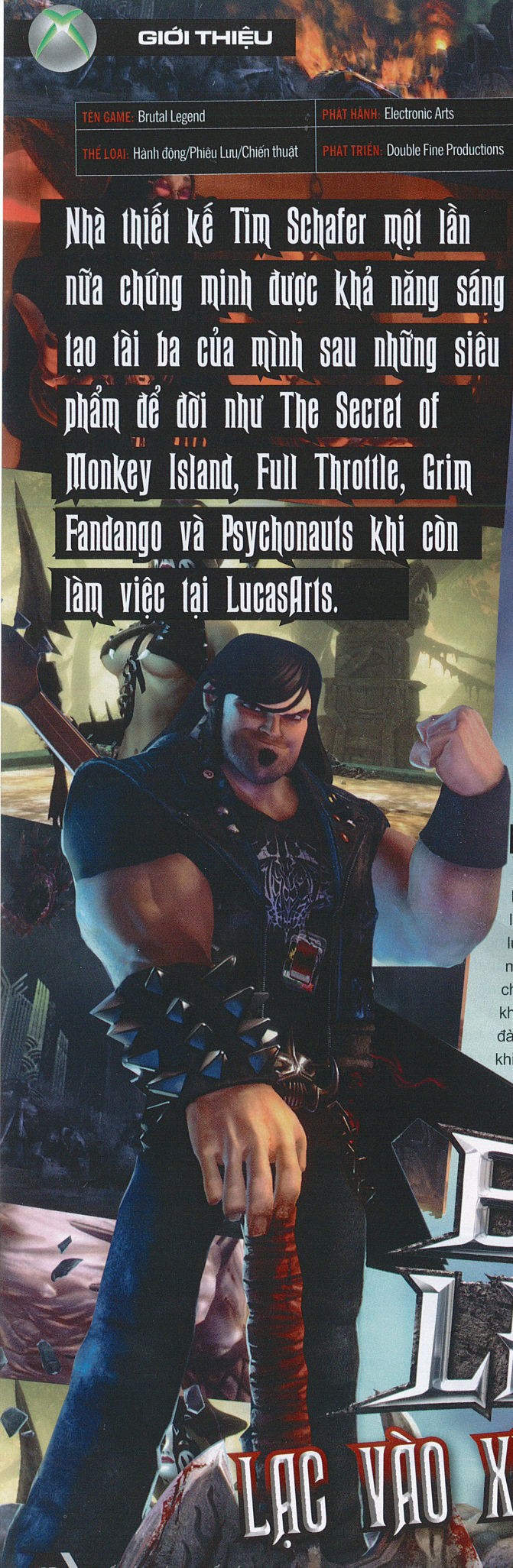
Phong Vân

TÊN GAME: Brutal Legend	PHÁT HÀNH: Electronic Arts	NGÀY PHÁT HÀNH: 13/10/2009	HỆ MÁY: Xbox 360
THỂ LOẠI: Hành động/Phiêu Lưu/Chiến thuật	PHÁT TRIỂN: Double Fine Productions	TUỔI (ESRB): Mature	NỘI DUNG (ESRB): Blood and Gore, Intense Violence, Partial Nudity, Strong Language, Suggestive Themes

BRUTAL LEGEND

LẠC VÀO XỨ SỞ NHẠC ROCK

Nhà thiết kế Tim Schafer một lần nữa chứng minh được khả năng sáng tạo tài ba của mình sau những siêu phẩm để đời như The Secret of Monkey Island, Full Throttle, Grim Fandango và Psychonauts khi còn làm việc tại LucasArts.



Hành trình bất đắc dĩ

Để thiết kế Brutal Legend hài hước trào phúng, mang chủ đề nhạc Rock, Tim Schafer đã không đắn đo khi quyết định mời ngay diễn viên hài kiêm ca sĩ Jack Black (từng được biết đến qua các bộ phim School of Rock và ban nhạc Tenacious D). Jack Black sẽ thể hiện hình ảnh và lồng tiếng cho nhân vật chính Eddie Rigg đồng thời cố vấn cho phong cách Rock trong game.

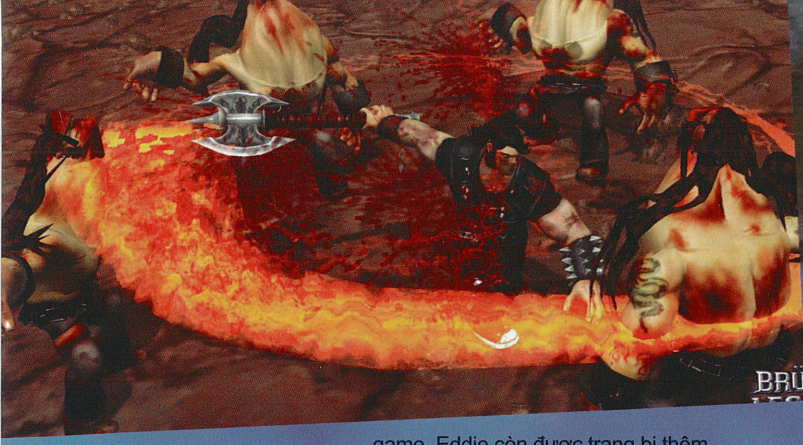
Brutal Legend (BL) xoay quanh câu chuyện về anh chàng Eddie Rigg, một kỹ thuật viên tổ chức các buổi lưu diễn (Roadie) thượng thặng trong giới nhạc Rock. Trớ trêu vì dù là người có tài nhưng ban nhạc mà anh hợp tác - Kabbage Boy, lại là ban nhạc Heavy Metal "dở tệ" và đang sắp hết thời. Trong một lần biểu diễn, một thành viên của Kabbage Boy trong lúc cao hứng đã vô tình rơi trúng vào Eddie và làm anh này bị thương. Máu từ vết thương của Eddie thấm vào chiếc thắt lưng mà cha anh để lại, vô tình đánh thức quái vật Ormagöden. Con quái vật nổi giận và hạ thủ ban nhạc ngoại trừ Eddie, rồi đưa anh vào một thế giới song song với nơi anh đang sống.

Điều kỳ lạ là khi bước vào thế giới mới, Eddie thấy mọi sự vật, từ phong cảnh cho đến các cư dân, sinh vật sống tại đây đều mang những hình hài, phong cách đậm chất nhạc Rock mà anh đã rất quen thuộc ở thế giới loài người. Thế giới Rock kỳ lạ này tràn ngập những hiện tượng siêu nhiên, với các loại phép thuật và sự xuất hiện của quỷ dữ. Eddie tình cờ làm quen được với Ophelia, Lars và Lita và đọc được những dòng chữ tại điện thờ của thần Titans rằng anh sẽ là "vị cứu tinh" cho loài người ở thế giới này khỏi sự cai trị hà khắc của tên lãnh chúa vùng Tainted Coil – Doviculus và tên tay sai General Lionwhyte…

Hấp dẫn nhờ đa phong cách

Thoạt nhìn, BL có kết cấu không khác gì một game góc nhìn ngôi thứ ba. Ngay từ đầu game, Eddie đã được trang bị đến hai loại vũ khí. Đầu tiên là cây rìu hai lưỡi The Separator, với những nhát chém liên hoàn đầy uy lực, là một vũ khí cực kỳ đắc lực trong các pha cận chiến. Vũ khí thứ hai là một cây đàn guitar điện ma thuật hình chữ V tên Clementine. Khi sử dụng chiếc đàn này, Eddie có thể khiến đối phương bị điện giật hoặc lửa thiêu từ khoảng cách xa. Tuy nhiên, để hạn chế người chơi lạm dụng quá nhiều chiếc đàn này, sau một vài lần gảy nó sẽ rất nóng và cần thời gian để "nguội" trước khi tiếp tục sử dụng. Người chơi có thể kết hợp công dụng của chiếc đàn này cùng cây rìu để tạo ra nhiều đòn thế phức tạp khác nhau.

Để có thể di chuyển dễ dàng trong thế giới rộng 64 km^2 trong



game, Eddie còn được trang bị thêm chiếc xe hơi địa hình có tên The Deuce. Ngoài việc di chuyển, chiếc xe hơi địa hình này còn là vũ khí đắc lực để Eddie có thể dẹp gọn đối phương trên đường đi, tham gia đua "độ" hoặc thực hiện những nhiệm vụ hộ tống phe ta. Lúc này, BL sẽ chuyển sang thể loại đua xe bắn súng hấp dẫn, kịch tích không kém gì Twisted Metal hay Wipeout.

Điều thú vị là cả chiếc rìu hai lưỡi The Separator, cây đàn Clementine và chiếc xe địa hình The Deuce hoàn toàn có thể nâng cấp tại Motor Forge (được bố trí rải rác trong thế giới của game) do Guardian of Metal cai quản. Để nâng cấp, người chơi cần điểm Fire Tributes - có được khi hoàn thành các nhiệm vụ chính của game, hay tham gia các nhiệm vụ phụ như giúp đỡ người dân đánh quân của Doviculus, truy tìm các thánh tích cổ… Bằng cách này, ba món đồ mà Eddie sẽ mạnh mẽ hơn. Chẳng hạn, chiếc rìu The Separator sẽ được tích hợp sẵn điện mỗi khi Eddie ra đòn; xe The Deuce trang bị súng phóng tên lửa thay vì súng máy.

Ngoài ra, trong game còn các trận đánh lớn giữa phe Eddie và phe của Doviculus mang tên "Stage Battles" – một dạng game chiến thuật thời gian thực. Mục tiêu đặt ra lúc này cho người chơi là điều quân phá được sân khấu nhạc Rock của phe đối phương. Bạn phải khéo léo sử dụng quân thật hợp lý và nhanh chóng chiếm thật nhanh những nơi có thể xây cửa hàng bán đồ lưu niệm được bố trí rải rác trên bản đồ trận đánh. Việc chiếm và xây dựng các cửa hàng bán đồ lưu niệm này sẽ gia tăng lượng linh hồn fan hâm mộ - giúp xây công trình mới, tuyển quân, nâng cấp sân khấu.

Eddie có thể ra các mệnh lệnh như tiến lên, tấn công, dừng lại qua các phím bấm trên tay cầm. Nếu cần thiết Eddie tả xung hữu đột. Mặt khác, Eddie kết hợp được với một đơn vị quân bất kỳ để tạo ra những đòn đánh có hiệu quả khác nhau. Chẳng hạn, khi kết hợp với đơn vị quân Razor Girls, Eddie có thể bắn những mũi tên mạnh đầy uy lực hay khi kết hợp với Thunderhog, anh có thể hồi sức cho quân mình và làm đối phương choáng váng.

Để xây dựng các cửa hàng lưu niệm, tăng nhuệ khí cho quân lính, thực hiện phép dịch chuyển tức thời, người chơi phải gảy đàn bằng cách nhấn giữ cò phải (RT) sau đó lựa chọn bản nhạc cần chơi (mỗi bản nhạc sẽ mang đến những hiệu quả khác nhau). Lúc này, một dãy các phím bấm tượng trưng cho các nốt nhạc sẽ xuất hiện trên màn hình (rất giống game Guitar Hero và Rock Band). Nhiệm vụ của bạn là đợi một sóng nhạc chạy qua các nốt nhạc này sau đó nhấn nút thật khớp. Nếu thao tác thành công bạn sẽ có lợi thế, bằng không sẽ lãng phí một lượng fan không nhỏ và phải thao tác lại từ đầu. Phần "Stage Battles" này có mặt trong phần chơi mạng "Multiplayer" (hỗ trợ tám game thủ) và người chơi sẽ được chọn ba phe khác nhau: Ironheade, Drowing Doom và Tainted Oil thay vì chỉ một trong phần chơi đơn. .

Bạn có biết ?

- Brutal Legend ban đầu có kế hoạch sẽ do Sierra Entertainment – công ty con của Vivendi Games phát hành. Tuy nhiên vào năm 2008, sau vụ sáp nhập lớn giữa Activision và Blizzard để trở thành Activision Blizzard, Brutal Legend cùng với nhiều tựa game khác như Wet, 50 Cent: Blood on the Sand, Ghostbusters… đứng trước nguy cơ không tìm được nhà phát hành. Rất may mắn là nhờ những thoả thuận giữa Electronic Arts và Double Fine mà tựa game này đã tìm được nhà phát hành mới. Để ăn mừng sự kiện trọng đại này, hơn 500 tín đồ game với tư thế cầm đàn guitar, biểu tượng của nhân vật chính trong game, đã tập trung tại quảng trường thành phố Leicester của Anh để ủng hộ và thể hiện sự mong chờ đối với Brutal Legend vào tháng sáu vừa qua.

Nghe nhìn "tung cánh"

Giao diện chính của BL đã tạo được ấn tượng mạnh khi tất cả được thiết kế dựa trên một album nhạc Rock. BL tràn ngập phong cách Rock từ phục trang đến cách trang điểm, nói chuyện của nhân vật. Thậm chí bạn còn bắt gặp những nhân vật mang hình ảnh của rocker nào đó ngoài đời thật như pháp sư KillMaster chuyên luyện thuốc chữa bệnh bằng cách... chơi guitar bass (dựa theo tay ca sĩ kiêm tay bass Lemmy Kilmister của ban nhạc Motorhead) hay Guardian of Metal với mái tóc dài đặc trưng của Ozzy Osbourne (nhóm Black Sabbath). Còn rất nhiều chi tiết thú vị khác mà người viết xin nhường cho bạn đọc tự khám phá.

Phần nhạc của game hoành tráng, quy tụ hơn 100 bài hát từ 75 ban nhạc nổi tiếng trong thể loại Heavy Metal như Angel Witch, Scorpions… Diễn xuất lồng tiếng của các nhân vật trong game cũng được chăm bẵm cẩn thận. Không còn nghi ngờ gì nữa, BL chắc chắn là một "siêu phẩm" của năm nay mà bất kể bạn là tín đồ của Heavy Metal hay không cũng không nên bỏ qua.

XUÂN YẾN

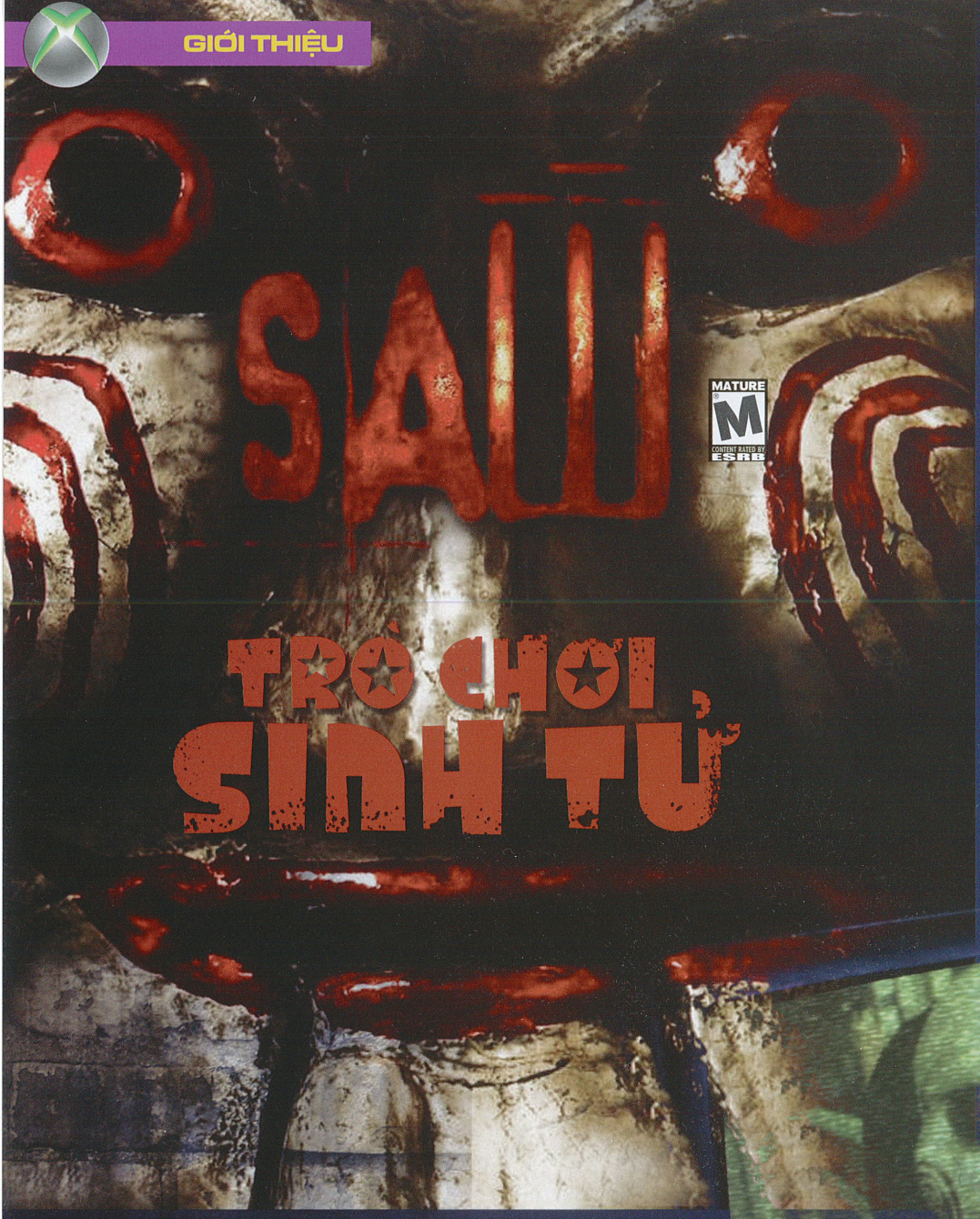
Ưu Âm sắc hài hoà. • Cách chơi pha trộn độc đáo. • Phần chơi mang hấp dẫn

Khuyết: Các nhiệm vụ thêm lặp lại khá nhiều.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdalvn@ yahoo.com
Tel : (04)3.726.1373

PSP GO: 5 triệu (New) PS3 Slim 120GB: 6,3 triệu (Đổi game Blueray miễn phí)
PSP 3000 chơi được game trên thẻ nhớ: 3,4 triệu (Tặng kèm 400 game)
XB360 Arcade (Jasper): 5,7 triệu / WII: 4 triệu / NDS: 2,5 triệu (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2,5 triệu

Địa chỉ giao dịch tại HCM: 230/1 Paster - Phường 6 - Quận 3 (0978.785.587 gặp Chung)



TRÒ CHƠI SINH TỬ

TUYỆT NHIÊN KHÔNG CÓ SỰ XUẤT HIỆN CỦA CÁC ZOMBIE HAY CÁC SINH VẬT NGOÀI HÀNH TINH NHƯNG SAW VẪN KHIẾN NGƯỜI CHƠI PHẢI HỒI HỘP, CĂNG THẲNG VÀ KHÔNG KHỎI RÙNG MÌNH KHI GIẢI QUYẾT NHỮNG CẠM BẪY ĐỂ THOÁT KHỎI TRÒ CHƠI SINH TỬ MÀ TÊN SÁT NHÂN JIGSAW KILLER TẠO RA!

SAW	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Zombie
THỂ LOẠI	Hành động - Kinh dị
NGÀY PHÁT HÀNH	06/10/2009
TUỔI (ESRB)	Mature
NỘI DUNG (ESRB)	Blood and Gore, Drug Reference, Intense Violence, Strong Language
HỆ MÁY	Xbox 360

Trong khi các game kinh dị nổi tiếng thường xuyên xoay quanh các mảng đề tài quen thuộc như zombie (Resident Evil, Left 4 Dead), quái vật hình thù kỳ dị (Dead Space, Obscure), tâm linh, oan hồn (Silent Hill, Fatal Frame) để hù doạ, thử thách thần kinh và khả năng chịu đựng của người chơi, thì SAW dựa trên sêri phim kinh dị cùng tên lại chuyển hướng sang đề tài mới: giải quyết các cạm bẫy chết người của một tên sát nhân hàng loạt. Việc dựa trên ý tưởng phá cách này trong làng game kinh dị liệu có giúp SAW gặt hái được thành công hay chỉ "sớm nở tối tàn" giống như phần lớn các trò chơi ăn theo phim khác? Chúng ta hãy cùng tìm hiểu!

SAW được mở đầu bằng cảnh thám tử điều tra Tapp vừa tỉnh lại sau một cơn hôn mê. Anh nhận ra rằng mình đang ở trong toà nhà chứa đầy các bẫy chết người vốn được giám sát bởi tên sát nhân hàng loạt – Jigsaw Killer, kẻ mà anh đang truy tìm bấy lâu. Để có thể thoát khỏi nơi giam cầm này, Tapp buộc phải chấp thuận lời đề nghị của tên sát nhân bằng cách tham gia vào trò chơi sinh tử mà hắn là người đặt ra....

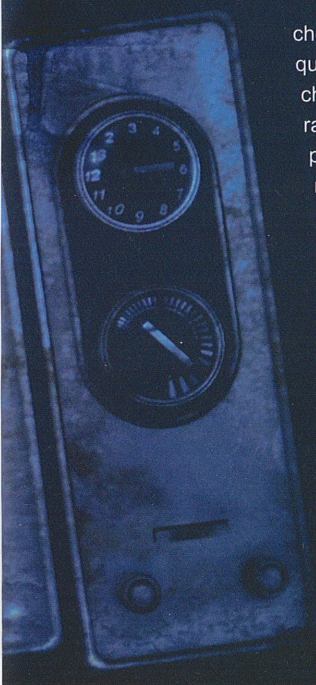
KỊCH TÍNH VÀ CĂNG THẲNG

Giống như trên phim, Jigsaw không bao giờ trực tiếp ra tay với các nạn nhân của mình thay vào đó hắn sẽ cho họ lựa chọn bằng cách giải quyết những trò chơi mà mình đặt ra. Nếu thực hiện thành công họ sẽ được thả tự do, bằng không họ phải trả giá bằng chính mạng sống của mình. Và ở đây, Tapp – nhân vật mà người chơi sẽ hoá thân cũng không phải là trường hợp ngoại lệ.

Nhà phát triển Zombie đã rất thành công khi tái hiện môi trường, tình tiết sắp đặt và đặc biệt là các chiếc bẫy ác hiểm, tinh vi trong game không khác mấy những gì đã thể hiện trên phim. Chẳng hạn để có thể lấy được chìa khoá nhằm

tiếp tục được cuộc chơi bạn phải giúp Tapp thò tay để mò mẫm trong các thùng axít đậm đặc, bồn cầu chứa đầy kim tiêm. Trong tình huống khác bạn phải cố gắng chạy đua với thời gian để mở khoá các bẫy phức tạp như sắp xếp các bánh răng cưa, pha chế thuốc giải để cứu các nạn nhân khác của Jigsaw vốn có mối liên hệ với mình và là những mắt xích quan trọng để có thể tiếp tục cuộc chơi.

Để giải quyết các bẫy này người chơi phải kết hợp khả năng suy luận, óc phán đoán và khả năng xử trí nhanh thì mới có thể giải quyết được. Đơn cử như để thoát khỏi họng súng được tự động kích hoạt khi mở một cánh cửa bạn phải nhìn và nhấn thật nhanh phím bấm xuất hiện đột ngột trên màn hình chơi. Hay để tìm đường thoát ra khỏi một hầm chứa ngoằn ngoèo chất đầy xăng và thuốc nổ người chơi phải thay ánh sáng của quẹt ga bằng ánh sáng của máy chụp ảnh vốn chói mắt, thời gian hiện hữu chỉ trong tích tắc nên đòi hỏi phải ghi nhớ đường đi thật nhanh và chính xác hơn.



Ngoài các cạm bẫy chết người, xuyên suốt quá trình thực hiện trò chơi mà Jigsaw đưa ra người chơi còn phải đối đầu với các nạn nhân khác cũng đang phải thực hiện trò chơi sinh tử của Jigsaw (các nạn nhân này buộc phải hạ thủ Tapp để tự giải cứu mình). Để đối phó với họ, bạn có thể sử dụng gậy bóng chày, ống nước… được bố trí trên đường đi. Tuy nhiên, những vũ khí này có một độ bền nhất định, nếu dùng quá nhiều chúng sẽ không thể sử dụng được và lúc này bạn buộc phải sử dụng tay không vốn nguy hiểm và mất nhiều lợi thế hơn. Điểm khác cần lưu ý là một số nạn nhân được Jigsaw gắn những kíp nổ trên người và khi chạm mặt bạn những kíp nổ này sẽ tự kích hoạt. Nếu dứt điểm chậm chạp, bạn có thể sẽ chịu chung số phận với họ! Do đó, ngoài việc phải học cách sử dụng vũ khí thành thục để dứt điểm thật nhanh, bạn có thể chuyển sang tận dụng các bẫy hoặc tự tay thiết kế bẫy qua các vật dụng thu nhặt được trên đường đi để kết thúc các trận đụng độ dễ dàng hơn. Có thể nói cách sắp xếp và dàn dựng của SAW khiến người chơi liên tục bị căng thẳng, hồi hộp chẳng kém gì việc thưởng thức các trò chơi kinh dị nổi tiếng khác đang có mặt trên thị trường.

"GAME" VÔ THẬP TOÀN

Ngoài những mặt mạnh của mình, SAW cũng bộc lộ vài thiếu sót đáng tiếc. Đầu tiên chính là hệ thống chiến đấu khá tệ. Mặc dù cũng phân ra thành ba phím với chức năng khác nhau là đỡ đòn, tấn công nhẹ (tốc độ ra đòn nhanh), tấn công mạnh (tốc độ ra đòn chậm) nhưng động tác của nhân vật khi thực hiện các động tác này diễn ra rất gượng gạo, chậm chạp. Lắm lúc bạn sẽ thấy nhân vật xoay mòng một cách khó hiểu để rồi phải hứng chịu đòn oan và kết cuộc là "game over". Do vậy, việc tận dụng hoặc thiết lập các cạm bẫy để bẫy đối phương sẽ được nhiều game thủ lựa chọn hơn bởi tính cơ động và hiệu quả mà chúng mang lại. Phải chăng đây cũng chính là chủ đích mà nhà phát triển game muốn hướng tới người chơi? Mặt khác, càng đi sâu vào game bạn sẽ thấy rằng tình huống dù đưa ra khác nhau nhưng các bẫy và cách để người chơi giải quyết chúng bị trùng lặp tương đối nhiều nên càng về cuối tính bất ngờ càng giảm dần.

Được xây dựng trên engine Unreal 3, một trong những engine đồ hoạ mạnh mẽ nhất hiện nay nên các hiệu ứng ánh sáng, độ chi tiết của cảnh nền cũng như nhân vật được thể hiện khá tốt. Tuy nhiên như đã đề cập ở trên, động tác của nhân vật trong các pha cận chiến còn quá gượng gạo và thô cứng nên đã phần nào tạo những ấn tượng không hay cho người chơi khi thưởng thức. Được này mất kia, hiệu ứng âm thanh mô phỏng, nhạc nền và âm lồng tiếng của SAW lại tỏ ra khá xuất sắc khi gột tả được không khí u ám, diễn biến tâm lý phức tạp của các nhân vật cũng như khiến người chơi phải giật mình khi nghe những tiếng vọng kêu cứu, lời đe dọa của những nạn nhân khác của Jigsaw đối với Tapp.

ƯU

- Hệ thống âm thanh xuất sắc.
- Xây dựng các tình tiết kịch tính, hồi hộp.

KHUYẾT

- Hệ thống chiến đấu còn quá nhiều bất cập.
- Các cạm bẫy lặp đi lặp lại.

ĐÁNG ĐỂ CHƠI?

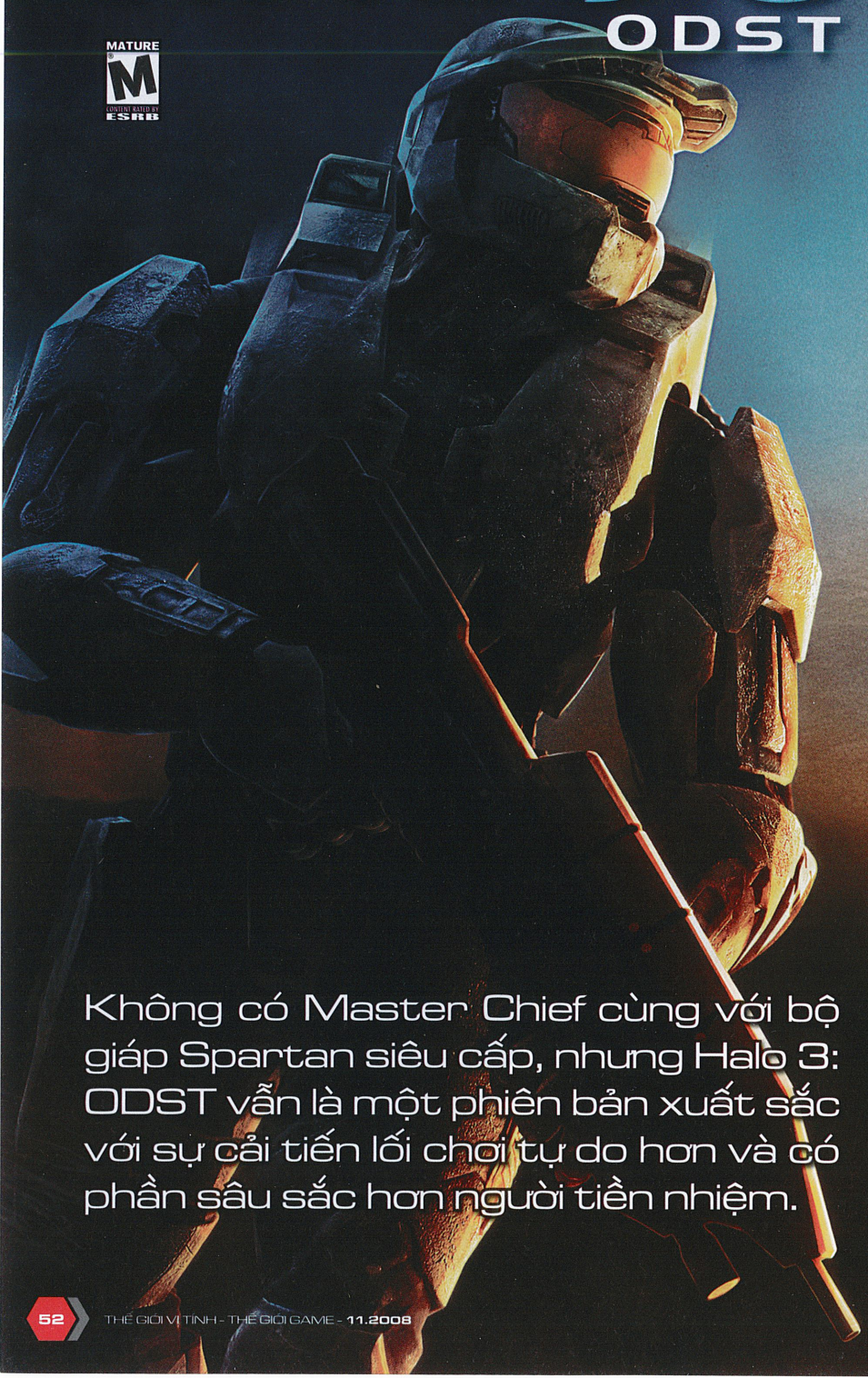
SAW không chỉ là một trong những dẫn chứng sống động chứng tỏ phim ăn khách khi chuyển qua phim nếu được đầu tư nghiêm túc và khai thác đúng cách vẫn có thể dành được những thành công không nhỏ. Mặt khác, trò chơi cũng tỏ ra khá phù hợp với các game thủ yêu thích thể loại kinh dị muốn tìm kiếm những đề tài mới, độc đáo hơn để thưởng thức và giải trí trong mùa Halloween năm nay.

LÊ HIẾU

BIỆT ĐỘI LÍNH DÙ

HALO 3 ODST

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB



Không có Master Chief cùng với bộ giáp Spartan siêu cấp, nhưng Halo 3: ODST vẫn là một phiên bản xuất sắc với sự cải tiến lối chơi tự do hơn và có phần sâu sắc hơn người tiền nhiệm.

HALO 3: ODST	
PHÁT HÀNH	Bethesda Softworks
PHÁT TRIỂN	A2M
THỂ LOẠI	Hành động – Bắn súng góc nhìn thứ nhất
HỆ MÁY	Xbox 360
TUỔI (ESRB)	Mature
NỘI DUNG (ESRB)	Blood, Language, Violence
NGÀY PHÁT HÀNH	22/9/2009

MỘT HALO KHÔNG CÓ MASTER CHIEF

Master Chief từ lâu đã được xem là biểu tượng của dòng game Halo, từ sự xuất hiện lần đầu tiên trong phiên bản Halo: Combat Evolved năm 2001. Qua gần 8 năm, chiến binh anh hùng này đã thu hút hàng triệu fan hâm mộ trên toàn thế giới qua 3 phiên bản game với sự thành công đáng kể. Dòng game Halo qua đó cũng được mở rộng ra thể loại chiến thuật với phiên bản Halo Wars phát hành cách đây không lâu. Tuy nhiên, trong phiên bản mới nhất của dòng game là Halo 3: ODST, nhà phát triển Bungie đã quyết định cho Master Chief "ra rìa", thay vào đó là dàn nhân vật chính là biệt đội lính dù ODST (Orbital Drop Shock Trooper) với những khả năng bình thường, không "siêu nhân" như Master Chief. Phong cách của Halo 3: ODST cũng được thay đổi, có phần nặng nề và đậm chất điện ảnh nhiều hơn so với những bản trước. Thông qua cốt truyện được viết lại theo hướng rẽ nhánh và bộ nhạc nền mới, bạn sẽ cảm nhận được sự "thay da đổi thịt" thú vị của dòng game Halo thông qua phiên bản này: về sự quyết liệt hoành tráng của các trận chiến kết hợp yếu tố tự do giúp đem lại một trải nghiệm đặc biệt cho Halo 3: ODST, trái ngược với phong cách đi "tuyến tính" như các phiên bản trước.

Câu chuyện mở đầu bằng cuộc đổ bộ của biệt đội ODST vào thành phố New Mombasa, một địa danh quen thuộc đối với các fan của dòng game Halo. Lấy bối cảnh giữa những sự kiện trong Halo 2 và Halo 3, Halo 3 ODST không quá đề cập đến cuộc chiến lớn giữa lực lượng loài người UNSC và liên minh ngoài hành tinh Covenant mà giảm tải quy mô chúng nhỏ hơn với cuộc chiến sinh tồn giữa các thành viên biệt đội lính dù ODST trong thành phố, vốn thuộc quyền kiểm soát của Covenant. Vào vai một chiến binh "lính mới" Rookie, bạn sẽ lên đường tìm những thành viên khác trong đội của mình vốn bị phân tán sau vụ đổ bộ không thành công

xuống New Mombasa. Các đồng đội của bạn gồm 5 người là Buck, Dutch, Romeo, Mickey và Dare, nữ chỉ huy của ODST với nhiệm vụ tấn công vào chiến hạm khổng lồ của Covenant ở New Mombasa. Với sự trợ giúp của trí tuệ nhân tạo có tên Superintendent, Rookie đi tìm những manh mối của các đồng đội được đặt rải rác ở New Mombasa khi tỉnh dậy sau 6 tiếng đồng hồ bị bất tỉnh vì chấn động. Sau khi tìm ra được dấu hiệu đầu tiên, bạn sẽ được chọn lựa thực hiện những nhiệm vụ của trò chơi thông qua những manh mối của đồng đội. Sau khi kiểm tra những kỷ vật này, Rookie sẽ chuyển sang chính nhân vật đó và khám phá những gì đã xảy ra cho họ trong suốt thời gian anh chàng bất tỉnh.

PHONG CÁCH CHIẾN ĐẤU MỚI

Với vai trò là một biệt kích ODST và không được trang bị áo giáp Spartan như Master Chief, khả năng của Rookie cũng nhưng các đồng đội của anh bị giảm tải đáng kể. Việc hồi máu tự động đã không còn, thay vào đó là cơ cấu phục hồi theo tình trạng thể lực, nghĩa là nếu "ăn đạn" quá giới hạn chịu đựng, bạn sẽ mất một lượng "máu" nhất định mãi mãi. Để phục hồi, bạn cần phải sử dụng các túi cứu thương được sắp đặt trên đường đi. Khả năng nhảy cao cũng như chạy nhanh cũng không còn, do vậy việc áp sát tấn công kẻ thù cần có sự tính toán cẩn trọng nhiều hơn. Khẩu súng tiểu liên SMG giảm thanh được đưa vào Halo 3: ODST nhằm giúp bạn có chút thuận lợi khi muốn hành động kín trước các quái vật Covenant. Nếu áp sát từ phía sau, bạn có thể hạ thủ đối phương bằng báng súng ngay lập tức chỉ qua một chiêu. Để hỗ trợ cho việc phát hiện kẻ thù từ xa rõ ràng cũng như khám phá những bằng chứng để lại, các chiến binh ODST được trang bị hệ thống VISR (Visual Intelligence System, Reconnaissance), một tính năng mới của Halo 3: ODST được tích hợp vào mũ bảo hiểm của nhân vật. Khi kích hoạt, VISR sẽ phân tích môi trường xung quanh, đánh dấu kẻ thù bằng màu đỏ và các vật thể quan trọng bằng màu vàng. Ngoài ra, hệ thống bản đồ cũng có những chức năng thuận lợi như đánh dấu vị trí cần đến và nơi có những manh mối để bạn tìm kiếm, vì môi trường trong game khá phức tạp với nhiều ngóc ngách và cửa khóa khác nhau. Việc tìm đường trong game tuy có phần khó hơn các bản trước nhưng đem lại một cảm giác khám phá thú vị và sâu sắc. Người chơi được quyền "du lịch" nhiều nơi tại New Mombasa để thu thập dấu vết đồng đội cũng như chiến đấu với lực lượng Covenant tại đây.

Những bất lợi về mặt khả năng của các chiến binh ODST so với Master Chief khiến người chơi cũng cần phải đưa ra những chiến thuật chiến đấu mới mà không thể "càn lướt" như trước. Do việc phát hiện đối thủ từ xa tốt hơn nhờ hệ thống VISR, bạn có thể âm thầm hạ thủ từ phía sau hoặc đơn giản là lẩn tránh an toàn sang khu vực khác mà không bị phát hiện. Nếu phải đối đầu trực tiếp, bạn phải giảm tốc độ chiến đấu của mình xuống và cẩn trọng hơn, nấp vào lá chắn hoặc phải tận dụng tối đa các vũ khí ngoài môi trường như súng máy, súng phóng lựu đạn được đặt ở các vị trí thuận lợi. Giống các bản Halo trước, bạn có thể tháo rời khẩu súng máy ra khỏi ụ súng và sử dụng riêng, nhưng tốc độ lúc này của bạn sẽ giảm hẳn và có thể làm "mồi ngon" cho đối thủ. Cảm giác chiến đấu của Halo 3: ODST tuy chậm hơn các bạn trước nhưng có phần thực tế hơn, khiến người chơi cần đào sâu nghiên cứu các loại vũ khí thích hợp cho các tình huống. Một trong những điều bạn cần lưu ý là các loại vũ khí trong game gồm có hai loại là dùng đạn thường và dùng plasma (các loại súng của Covenant). Theo đó, các loại súng của Covenant có thể ứng dụng để phá vỡ các loại giáp trụ và đồ đỡ của đối thủ. Trong khi đó súng đạn thường gây sát thương và có độ chính xác cao hơn khi đối thủ đã mất giáp. Lời khuyên dành cho bạn là nên trang bị cả hai loại vũ khí này cùng một lúc để hỗ trợ lẫn nhau. Ngoài ra, bạn cần cố gắng thu thập thêm 4 loại lựu đạn khác nhau trong trò chơi để đối phó với nhóm đông đối thủ bao vây.

Về hệ thống vũ khí và phương tiện, ở Halo 3: ODST ngoài sự trở lại của khẩu tiểu liên giảm thanh người chơi còn được "tái ngộ" khẩu súng lục có ống nhắm quen thuộc. Súng lục trong Halo 3: ODST dễ dàng, giúp người chơi thể hiện những pha "head-shot". Đồng thời, ở bản này còn được trang bị giảm thanh nên có lợi thế khi muốn hành động một cách "nhẹ nhàng". Các khẩu còn lại như súng trường, shotgun, súng tỉa cũng chứng tỏ sức mạnh của mình khi sử dụng, nhưng phần lớn trong trận chiến bạn sẽ phải chuyển đổi nhiều loại vũ khí để ứng phó phù hợp. Khẩu súng laser Spartan là một trong những khẩu súng mạnh nhất trò chơi, có thể hạ gục bất cứ đối thủ hay phương tiện chiến đấu nào chỉ trong vòng 1 đến 2 phát súng, nhưng bù lại chúng cần một khoảng thời gian để nạp năng lượng và cũng khó để nhắm chính xác. Về những vũ khí của phe Covenant, đa phần chúng đều dựa vào năng lượng plasma và cận chiến là chính, có khả năng phá giáp trụ nhưng tốc độ bắn chậm. Một trong những khẩu súng gây ấn tượng lớn của phe Covenant là Needler, một loại súng bắn đạn nổ có khả năng bám mục tiêu và khi đủ số lượng chúng sẽ nổ tung, gây sát thương cao và lan ra các đối thủ xung quanh. Đây là loại vũ khí cực kỳ phù hợp để chống những loại quái vật có giáp trụ mạnh như Brute, chúng sẽ nổ tung khi "lãnh đủ" số đạn từ súng Needler. Tuy nhiên, do tốc độ nhả đạn khá chậm nên bạn cần có chút kỹ năng chính xác vì đối thủ trong Halo 3: ODST khá nhanh nhạy trong các pha né đạn. Nhìn chung, hệ thống vũ khí trong game rất cân bằng và có chiều sâu, người chơi sẽ cần phải kết hợp nhiều loại vũ khí, tìm hiểu tính năng của chúng để ứng dụng cho các tình huống cụ thể. Về điểm này, Halo 3: ODST thực hiện khá hoàn hảo như những người tiền nhiệm.

Việc phải "nhập vai" vào nhiều chiến binh ODST khác nhau cho phép bạn trải nghiệm nhiều môi trường chiến đấu và nhiệm vụ khác nhau. Bạn sẽ phải càn quét trong các căn cứ địa trên tháp cao, hộ tống xe tăng của đồng đội qua các điểm tập kết hay cố thủ trên một chiếc cầu trước sự tấn công mãnh liệt của lực lượng Covenant. Điểm hấp dẫn và khá mới mẻ của Halo 3: ODST là quy mô chiến trường không bao la rộng lớn mà được chia thành từng cụm nhỏ, khiến người chơi có cảm giác chiến đấu căng thẳng hơn trong không gian hẹp và rất nhiều đối thủ bao vây. Với độ khó ở mức trung bình, Halo 3: ODST tương đối dễ chơi so với các fan của dòng Halo, nhưng lên những độ khó cao hơn, trò chơi sẽ khá "ép" bạn với đối thủ khá "trâu" máu và đồng. Tuy nhiên, nếu ứng dụng tốt các loại vũ khí, có đối sách phù hợp và sử dụng các loại phương tiện chiến đấu trong game hiệu quả, bạn sẽ có nhiều cơ hội chiến thắng. Nói về các loại phương tiện chiến đấu, bạn có chiếc Warthog quen thuộc được trang bị súng máy của phe UNSC và những chiếc phi thuyền nhỏ như Ghost, Banshee có khả năng bắn súng plasma cực mạnh và tăng tốc. Bạn cũng sẽ có cơ hội điều khiển một chiếc xe tăng khổng lồ Scorpion trong trò chơi nhưng đáng tiếc là phân đoạn này ngắn và không thực sự "đã tay".

ƯU ĐIỂM

- Hệ thống vũ khí đa dạng.
- Cách chơi mới mẻ, thiết kế màn chơi hợp lý.
- Các phương tiện chiến đấu phong phú, hiệu quả.
- AI của đối thủ tốt.

KHUYẾT ĐIỂM

- Phần chơi đơn khá ngắn.
- Hình ảnh một số phân đoạn khá tối, đồ họa chưa thực sự đẹp mắt.

HÌNH ẢNH VÀ ÂM THANH

Về mặt hình ảnh, Halo 3: ODST được dựng từ engine của người tiền nhiệm Halo 3 nên thực sự không có nhiều cải tiến lớn. Tuy nhiên, đồ họa không phải là điểm mạnh nhất của dòng game này nên nó cũng không quá ảnh hưởng đến sự trải nghiệm chung. Hiệu ứng ánh sáng của trò chơi là đáng chú ý nhất, với việc thiết kế VISR tạo nên cảm giác khá lạ mắt và rõ ràng trong môi trường đêm tối của thành phố New Mombasa. Hiệu ứng vật lý cũng rất đáng kể, với vẻ kẻ thù sẽ "vút bay" khi chịu ảnh hưởng của lựu đạn hoặc các loại súng sát thương lớn. Các nhân vật cũng khá chi tiết và chuyển động nhuần nhuyễn. Về mặt âm thanh, nhạc nền của Halo 3: ODST khá lạ tai đối với các fan và thay đổi tùy theo diễn biến của trò chơi. Chúng sâu lắng, đủ truyền cảm để người chơi đắm mình vào cuộc phiêu lưu của các nhân vật.

LỜI KẾT

Vì một số lý do khách quan, người viết không thể trải nghiệm qua lối chơi được xem là sáng giá của Halo 3: ODST là Fireflight. Về cơ bản, đây là màn chơi đặc biệt cho phép 4 người chơi phối hợp chiến đấu trước hàng loạt kẻ thù tràn ngập xuất hiện liên tục. Tuy vậy, phần chơi đơn của Halo 3: ODST rất hấp dẫn với phong cách gameplay mới và hàng loạt những bí ẩn cần khám phá. Trò chơi chỉ có chiều dài khoảng 5-6 tiếng cho phần đi Campaign, nhưng những gì mà Halo 3: ODST đem lại là rất lớn. Cuộc phiêu lưu của những chiến binh bình thường tuy khó khăn hơn nhưng lại sâu sắc hơn so với "siêu chiến binh" Master Chief quen thuộc. Nếu là một fan của Halo, không lý do gì bạn khó có thể từ chối Halo 3: ODST. Còn đối với những game thủ đam mê thể loại bắn súng, trò chơi sẽ là một trải nghiệm cực kỳ thú vị với gameplay sâu sắc và cuốn hút.

CẨM TÚ

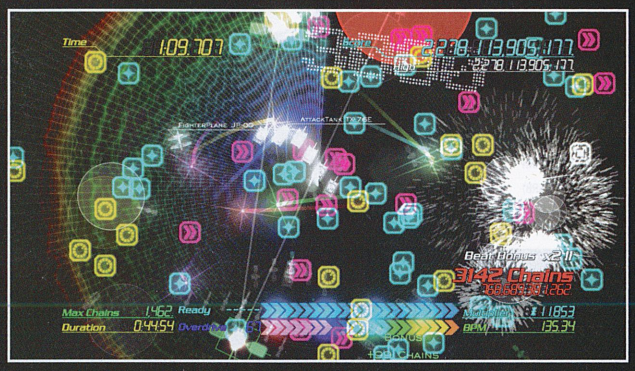
Qubed

TUYỂN TẬP GAME CỦA MIZUGUCHI

Từng đầu quân cho hãng game nổi tiếng SEGA và góp công không nhỏ vào các dự án lớn như Sega Rally Championship, Sega Rally 2, Space Channel 5, Rez HD (các dự án này đều xuất hiện trên những dòng máy yếu mệnh như Sega Saturn, Dreamcast vốn ít được đông đảo game thủ biết đến). Tuy nhiên, chỉ đến khi cùng với Shuji Utsumi (một trong những thành viên khai sinh ra Sony Computer Entertainment America và từng giữ vai trò phó tổng giám đốc của SEGA) sáng lập ra Q Entertainment, tên tuổi của nhà thiết kế đầy tài năng – Tetsuya Mizuguchi mới được biết đến rộng rãi bằng những sản phẩm có chất lượng cao như Lumines I&II, Every Extend Extra trên các máy chơi game phổ biến như PSP, Xbox 360. Để đánh dấu quãng thời gian đáng nhớ trong sự nghiệp đầy thăng trầm của mình hãng game của Mizuguchi phối hợp cùng với Atari cho ra đời bộ tuyển tập game mang tên Qubed.

Nội dung của Qubed bao gồm ba trò chơi nổi tiếng của Mizuguchi từng phát hành trên dịch vụ Xbox Live Arcade trước đây là Lumines Live!, Rez HD và Every Extend Extra Extreme (E4). Cách chơi của Lumines Live! hầu như không có nhiều khác biệt so với phiên bản Lumines đã được TGG giới thiệu trước đây (G0611_33, G0703_52). Nhiệm vụ của người chơi là điều khiển, sắp xếp các khối vuông lớn được ghép lại từ nhiều khối vuông nhỏ nhiều màu sắc khác nhau sao cho các khối này cùng màu, đứng gần nhau để tạo thành một khối lớn hình vuông, chữ nhật. Trong khi đó Rez HD lại có cách chơi tương tự các game bắn phi thuyền 3D như Aces of the Galaxy (G0811_45) với yêu cầu đặt ra là khéo léo điều khiển một avatar dạng hình người tiêu diệt các virus máy tính đồng thời tìm cách đột nhập vào mạng máy tính có tên "K-project" để có thể khởi động lại chương trình hoạt động của trí thông minh nhân tạo có tên Eden đang cố gắng kiểm soát khu vực này.

E4, trò chơi cuối cùng có tên trong bộ tuyển tập lại có cách chơi đặc biệt nhất. Trong trò chơi này, người chơi sẽ phải căn thời điểm thích hợp để phát nổ phi thuyền của mình sao cho vụ nổ ảnh hưởng đến các vật thể xuất hiện trên màn hình chơi càng nhiều càng tốt. Nếu không thích kiểu chơi khá bị động này (do vị trí phi thuyền phát nổ luôn bị cố định và không được di chuyển), bạn có thể chuyển qua mục chơi "The Revenge" (cũng trong game E4) – nơi game thủ được nắm quyền điều khiển phi thuyền để bắn phá và né tránh các vật thể xuất hiện trên màn hình.



Tuy là ba tựa game thuộc ba thể loại hoàn toàn khác biệt nhau nhưng điểm khó lẫn vào đâu được ở các sản phẩm của Mizuguchi chính là hiệu ứng âm thanh được đầu tư sâu lắng, êm dịu lúc lại âm vang, dồn dập. Tất cả hoà quyện khiến người chơi như đang lạc vào thế giới của game. Không cầu kỳ và mổ xẻ những công nghệ đồ hoạ phức tạp nhưng mảng nhìn của tất cả các trò chơi trong Qubed lại tạo được thiện cảm cho người chơi nhờ những game màu nóng lạnh được phối với nhau rất tinh tế không kém các tác phẩm nghệ thuật nổi tiếng ngoài đời thực.

Giá bán rẻ (20$ thay vì phải bỏ ra 30$ khi mua trò chơi này qua kênh phân phối Xbox Live Arcade!), các tựa game có cách chơi độc đáo, nhiều sáng tạo… và đặc biệt là đính kèm đoạn phim phỏng vấn Mizuguchi về quá trình thực hiện các tựa game và kế hoạch của ông trong thời gian tới đã giúp Qubed là một tuyển tập game "đáng đồng tiền bát gạo" mà các game thủ sở hữu Xbox 360 khó có thể từ chối.

HOÀNG ANH TUẤN

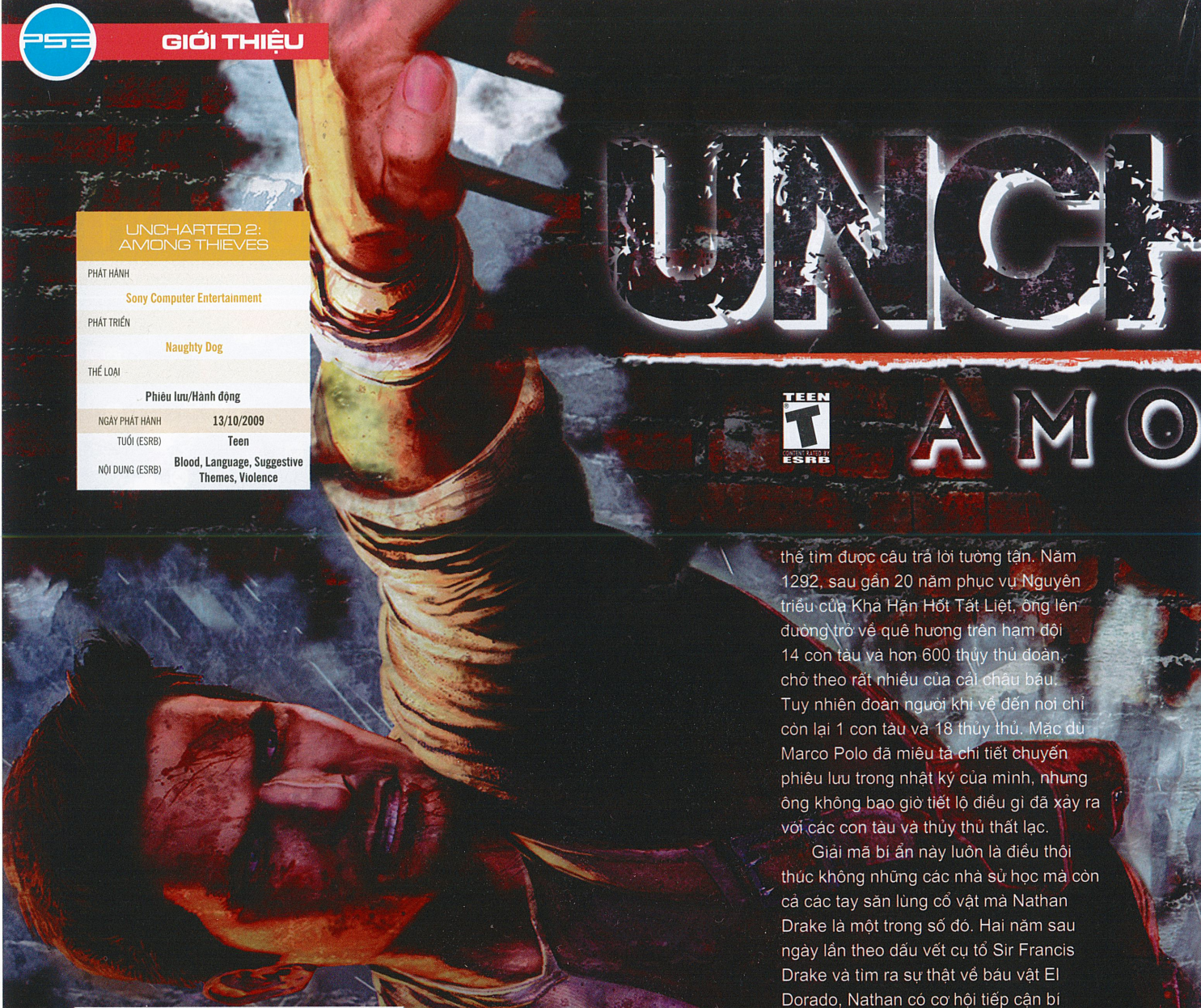
QUBED	
PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Q Entertainment
THỂ LOẠI	Tuyển tập
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	15/09/2009
TUỔI (ESRB)	Everyone

ƯU

- Giá bán hấp dẫn.
- Các tựa game trong tuyển tập đều có chất lượng cao.

KHUYẾT

- Các tựa game không có nhiều thay đổi và bổ sung mới so với đợt phát hành trước.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Naughty Dog
THỂ LOẠI	Phiêu lưu/Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	13/10/2009
TUỔI (ESRB)	Teen
NỘI DUNG (ESRB)	Blood, Language, Suggestive Themes, Violence

"Đạt được danh hiệu Game Hay Nhất Năm là vinh dự mà bất cứ tựa game nào cũng thèm muốn. Tuy nhiên, khi phát triển **Uncharted 2: Among Thieves**, có lẽ Naughty Dog không chỉ đơn thuần nhắm đến đích đó mà họ còn mong muốn chinh phục mục tiêu cao hơn: trở thành một trong những tựa game hay nhất mọi thời đại!"

"Forget Game of The Year. This is one of the greatest games of all time!" (Hãy quên đi giải Game của Năm. Đây là một trong những game hay nhất mọi thời đại). Đó là câu giật tít khá sốc trên trang bìa số mới nhất của tạp chí Playstation Official Magazine. Tựa game mà họ muốn nói đến là ấn phẩm vừa phát hành Uncharted 2: Among Thieves (U2), phần tiếp theo sau phiên bản Uncharted: Drake's Fortune (UDF) của dòng game phiêu lưu/hành động nổi tiếng do Naughty Dog phát triển. Sự thật là những mỹ từ mà tạp chí dành cho tựa game này là không quá lời chút nào. Sau thành công vang dội của bản đầu tiên, Naughty Dog tiếp tục phát huy những thế mạnh để cho ra đời siêu phẩm tiếp theo. Và cũng như người đi trước, U2 bắt đầu từ một câu chuyện đượm màu sắc thần bí.

TRUY TÌM PHẬT NGỌC NHƯ Ý

Cuộc đời nhà du hành vĩ đại Marco Polo có một bí ẩn lớn lao mà chưa ai có thể tìm được câu trả lời tường tận. Năm 1292, sau gần 20 năm phục vụ Nguyên triều của Khả Hận Hốt Tất Liệt, ông lên đường trở về quê hương trên hạm đội 14 con tàu và hơn 600 thủy thủ đoàn, chở theo rất nhiều của cải châu báu. Tuy nhiên đoàn người khi về đến nơi chỉ còn lại 1 con tàu và 18 thủy thủ. Mặc dù Marco Polo đã miêu tả chi tiết chuyến phiêu lưu trong nhật ký của mình, nhưng ông không bao giờ tiết lộ điều gì đã xảy ra với các con tàu và thủy thủ thất lạc.

Giải mã bí ẩn này luôn là điều thôi thúc không những các nhà sử học mà còn cả các tay săn lùng cổ vật mà Nathan Drake là một trong số đó. Hai năm sau ngày lần theo dấu vết cụ tổ Sir Francis Drake và tìm ra sự thật về báu vật El Dorado, Nathan có cơ hội tiếp cận bí ẩn này qua một phi vụ "làm ăn" chung với những đồng nghiệp cũ là gã lâu cá Harry Flynn và cô nàng nóng bỏng Chloe Frazier. Lần theo manh mối đến tận Tây Tạng, họ tìm ra tung tích của báu vật vô song Cintamani, viên phật ngọc như ý có khả năng hoàn thành mọi ước nguyện, được cất giấu tại thành phố trong truyền thuyết Shambhala. Tuy nhiên tên trùm tội phạm chiến tranh Zoran Lazarevic cũng đang theo đuổi ráo riết báu vật này, bởi nếu chiếm được hắn sẽ có trong tay quyền năng khổng lồ đủ để thôn tính toàn bộ thế giới. Người duy nhất có thể ngăn cản được điều này xảy ra chỉ có thể là Nathan Drake...

51% GAME + 49% ĐIỆN ẢNH

U2 mang đến cho người chơi cảm giác như đang được xem một bộ phim bom tấn, chỉ có điều trong đó người chơi sẽ tự tay điều khiển nhân vật thực hiện những pha hành động nghẹt thở. Hai yếu tố game và điện ảnh đã được Naughty Dog khéo léo

Bảo Vật Quyền Năng

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

kết hợp lại theo một tỉ lệ hài hòa nhất. Góp công lớn trong thành công này là phần đồ họa không chỉ đẹp mắt mà còn đầy tính nghệ thuật. Các đoạn phim cắt cảnh rất đẹp mắt, nhân vật và trang phục chi tiết và đầy cá tính,có hồn, cử động nhịp nhàng, uyển chuyển. Các khung hình trong game cũng được lựa chọn "góc quay" hợp lý để mang lại được cảm giác như đang xem các siêu phẩm hành động.

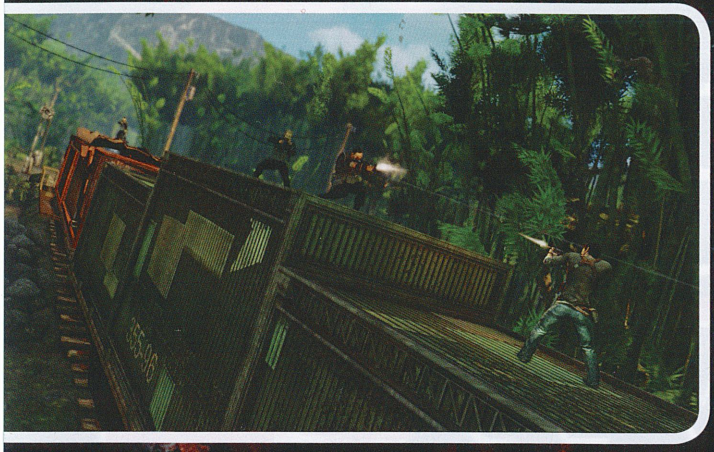
Nếu như UDF đã chinh phục được người chơi bởi chất lượng hình ảnh của mình thì với engine Naughty Dog Game Engine 2.0 đã được cải tiến, U2 còn khiến mọi người phải kinh ngạc hơn nữa. Là một trong số ít game hiện hỗ trợ kỹ thuật dựng hình SSAO (Screen Space Ambien Occlusion), U2 thể hiện môi trường động rất tốt với vân phủ bề mặt có độ chi tiết cực cao. Ngoài khả năng tái tạo môi trường nước được đánh giá gần với thực tế nhất trong thế giới game được tiếp tục phát huy, U2 còn khắc họa cảnh quan thiên nhiên vô cùng đẹp mắt, từ các dãy núi tuyết hùng vĩ cho đến thành phố Shambhala huyền thoại đủ gây cảm giác sững sờ cho người chơi. Các hiệu ứng ánh sáng đặc biệt cũng được hãng phát triển chăm chút kỹ lưỡng, kể cả một số hiệu ứng tuy nhỏ nhưng lại rất "ăn" khách. Ngay từ đầu những bước chân nặng nhọc lún trong tuyết của Nathan đã có thể tạo được ấn tượng rất tốt. Quần áo của các nhân vật không chỉ ướt sũng khi gặp nước và khô đi theo thời gian như phiên bản trước mà còn bám đầy các bông tuyết hay mảng băng do thời tiết lạnh giá trên "nóc nhà thế giới" Himalayas. Tiếp nối chiến tích của UDF, U2 tiếp tục xứng đáng với ngôi vị game có đồ họa xuất sắc nhất trên các máy console hiện nay.

Dĩ nhiên, một siêu phẩm mang dáng dấp của một bộ phim hay thì không thể thiếu phần âm thanh có chất lượng tương xứng. Ngay từ bài nhạc nền đầu tiên, người chơi đã có được cảm giác rạo rực như đang dõi theo một tập trong loạt phim Indiana Jones. Các nhân vật được lồng tiếng bởi những nghệ sĩ chuyên nghiệp như Nolan North (Nathan Drake), Emily Rose (Elena Fisher), hay Graham McTavish (Zoran Lazarevic) cùng với các hiệu ứng âm thanh xuất sắc sẽ truyền tải đầy đủ cái thần của game đến với các người chơi.

NÂNG TẦM CHẠY NHẢY, TĂNG CHẤT HÀNH ĐỘNG

Thuộc thể loại phiêu lưu/hành động, cách chơi của U2 được hình thành bởi 2 phương diện: các pha chạy nhảy, giải đố (phiêu lưu) và các pha chiến đấu (hành động). Trong đó, các pha leo trèo, chạy nhảy "ú tim" đã được nâng lên 1 tầm cao mới. Chứng kiến tài nghệ của Nathan trong U2, có lẽ ngay cả sát thủ Altair trong Assassin's Creed cũng phải đành cam chịu thua kém 1 bậc. Cách leo trèo trong U2 được thiết kế để tạo ra cảm giác hồi hộp hơn với những vách đá cheo leo phủ đầy băng tuyết đầy thử thách, và những cú nhảy băng qua vực sâu tử thần khiến con tim bạn như muốn nhảy theo. Các màn chơi được thiết kế rất khoa học, khiến người chơi càng lúc càng bị cuốn hút hơn là ngán ngẩm vì chúng quá khó. Một phần là do hệ thống điều khiển dễ dàng và camera tự động điều chỉnh hợp lý trong game khiến người chơi có thể an tâm khi triển tài nghệ của mình mà không sợ chết oan uổng do những tai nạn lãng xẹt.

Các câu đố, một yếu tố thường thấy trong những game có tính chất phiêu lưu, là thứ duy nhất có vai trò khá mờ nhạt. So với phiên bản đầu thì số lượng các câu đố lần này dù có quy mô lớn hơn nhưng lại ít hơn hẳn, và đa số đều có thể giải quyết được dễ dàng dựa trên những mảnh mồi trong sổ tay của Nathan. Nếu so với các pha chạy nhảy hay hành động đỉnh cao thì phần giải đố trong game có thể bị xem như là điểm yếu, giá mà được đầu tư kỹ hơn.



Các pha chiến đấu trong U2 cũng được đẩy lên mức độ ác liệt và có tiết tấu nhanh hơn, mang tính hành động cao hơn hẳn phiên bản cũ. Yếu tố hành động lén lút (stealth) tiếp cận đối thủ từ phía sau và kết liễu hắn một cách êm thấm giúp bạn tiết kiệm được đạn dược và tránh gây những báo động không cần thiết. Các pha cận chiến tay không càng hiệu quả hơn trước và là chọn lựa số một khi tiếp cận đối thủ tầm gần. Nhưng khi đối đầu với số đông đối phương thì những pha đấu súng là không tránh khỏi. Vũ khí của Nathan chỉ bao gồm 1 loại súng ngắn, 1 loại tiểu liên và lựu đạn với cơ số đạn giới hạn. Bạn có thể thay đổi vũ khí hoặc nhặt đạn dược bổ sung thêm được bố trí rải rác trong màn chơi hoặc rơi ra từ các đối thủ. Tính năng ẩn nấp sau chướng ngại vật (cover) và ngắm bắn các đối thủ kết hợp lối bắn blind-fire đóng vai trò quan trọng trong game. Sát cánh chiến đấu bên cạnh Nathan là những nhân vật do máy điều khiển. Ngoài Sullivan và Elena đã xuất hiện ở phiên bản trước, nay còn có thêm cô nàng Chloe, gã Flynn và ảnh chàng người Tây Tạng Tenzin. Không chỉ một mà có những lúc đến tận hai nhân vật hỗ trợ bạn, với khả năng tác chiến độc lập giúp "chia lửa" một cách hiệu quả. Đối phương cũng đa dạng hơn từ các tên lính được trang bị vũ khí hạng nhẹ đến những gã khổng lồ mang giáp trụ kín mít và hỏa lực cực mạnh mà bạn phải đối phó khá vất vả. Người chơi còn phải đương đầu với những cỗ máy "giết chóc" như máy bay trực thăng hoặc xe tăng, đem đến những giây phút chiến đấu ác liệt nhất.

Các màn chơi mang tính phiêu lưu và hành động được sắp đặt xen kẽ với nhau một cách hợp lý để người chơi có thể thay đổi không khí, tránh được sự đơn điệu gây nhàm chán. Có cả những trường đoạn kết hợp cả 2 yếu tố tạo nên khoảnh khắc sôi động và hấp dẫn bậc nhất, đơn cử như màn chơi vừa chiến đấu vừa nhảy qua lại giữa các chiếc xe tải sẽ để lại cho người chơi ấn tượng khó gì sánh kịp. Tổng thời lượng để hoàn thành khoảng 8-10 tiếng và được dẫn dắt bởi một cốt truyện kỳ thú, khiến U2 trở thành một trong những game có sức hút nhất hiện nay.

ĐA DẠNG MULTIPLAYER

Phần chơi multiplayer trực tuyến mới được bổ sung so với phiên bản đầu tiên giúp người chơi có thêm được những trải nghiệm qua 2 phần chơi phối hợp (cooperation) và đối kháng (competitive). Nếu bạn muốn thử thách khả năng phối hợp của mình với các người chơi khác thì kiểu chơi Co-op là hợp lý nhất. Ba người chơi sẽ điều khiển 3 nhân vật khác nhau, vừa chiến đấu tiêu diệt đối thủ AI vừa phối hợp giải quyết các câu đố để hoàn thành mục tiêu màn chơi đề ra. Kiểu chơi Gold Rush tương tự như Co-op nhưng các người chơi có nhiệm vụ đưa một báu vật xuất hiện ngẫu nhiên trên bản đồ vượt qua sự ngăn chặn của AI để về điểm tập kết an toàn.

Phần chơi đối kháng bao gồm các kiểu chơi mang tính quyết liệt hơn. Với Deathmatch, 10 người chơi chia làm hai phe thiện và ác và thi đấu với nhau theo cách truyền thống. Elimination biến thể đôi chút với người chơi nào đã bị hạ gục thì không thể hồi sinh và bên nào thất bại trước 3 lần sẽ thua. Plunder là kiểu chơi cướp cờ bình thường, trong khi đó Chain Reaction thêm vào điều kiện các đội phải cướp cờ theo thứ tự quy định trước.

Có thể nói phần chơi multiplayer là sự bổ sung đáng giá cho phần chơi đơn, như là nét cọ cuối cùng giúp hoàn thành một bức tranh hoàn mỹ. Tuy hiện nay thời gian chờ đợi để kết nối tạo màn chơi với người khác là khá lâu nhưng bù lại các màn chơi có chất lượng khá tốt, ít gặp phải hiện tượng lag hay đứt kết nối gây khó chịu cho người chơi.

ƯU:
- Cốt truyện kỳ thú.
- Đơn hấp dẫn, mạng đa dạng.
- Đồ họa bậc nhất trên máy console.

KHUYẾT:
- Phần giải đố ít và không quá khó.

GIẢI OSCAR CHO "GAME" XUẤT SẮC NHẤT!

Nếu được yêu cầu chỉ ra một ưu điểm hoặc một khuyết điểm nổi bật nhất của U2, có lẽ nhiều người sẽ chọn phương án sau vì nó dễ thực hiện hơn nhiều. Nhưng đừng vội lầm tưởng đây là một phế phẩm, thậm chí là ngược lại bởi khuyết điểm của U2 chỉ có một mà ưu điểm lại quá nhiều nên khó để chọn ra phương diện xuất sắc nhất. Một thành công vang dội cho Naughty Dog khi tạo ra một siêu phẩm khiến ranh giới giữa game và điện ảnh trở nên mong manh hơn bao giờ hết. Nếu có cơ hội ắt hẳn tác giả bài viết sẽ không ngần ngại mà trao ngay cho U2 giải Oscar dành cho tựa game xuất sắc nhất năm nay, cũng có thể lắm chứ!

XUÂN QUANG

BẠN CÓ BIẾT?

- U2 là tựa game đầu tiên khiến tạp chí PlayStation 3 Magazine phá lệ khi cho điểm đánh giá là 21/20.
- Theo thống kê của website GameRankings thì điểm đánh giá trung bình của U2 là 96.42, cao nhất trong số các game phát hành năm 2009 tính tới hiện tại và cao thứ 4 trong lịch sử (chỉ tính những game có ít nhất 20 điểm đánh giá từ các tạp chí, website).
- Theo tính toán của Naughty Dog thì bộ vi xử lý Cell của máy PS3 chạy từ 90-100% công suất khi chơi U2, trong khi đó bản đầu tiên chỉ khiến bộ vi xử lý chạy ở mức 30%. Điều này cho thấy khoảng cách chênh lệnh giữa U2 so với bản trước lớn như thế nào.
- Bản thử nghiệm beta phần chơi multiplayer của game đã được Naughty Dog đưa lên dịch vụ PlayStation Network để người chơi tải về miễn phí từ ngày 29/09/2009, trước ngày game phát hành chính thức 2 tuần.
- Phiên bản đặc biệt của U2 mang tên Fortune Hunter không được bày bán tại các cửa hiệu mà phát hành một cách giới hạn thông qua việc lựa chọn ngẫu nhiên ID PSN của các game. Phiên bản này bao gồm đĩa game, mô hình cổ vật Phurba Dagger, bản hướng dẫn chơi game, artbook và đĩa soundtrack và hộp đựng được thiết kế riêng. Chỉ có 200 phiên bản được sản xuất và dành riêng cho các game thủ Mỹ.

NINJA RÙA TÁI XUẤT

Được đánh giá là phiên bản hay nhất về đề tài các chú rùa Ninja, tựa game Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time được phát hành lần đầu trên các máy game thùng và SNES đã có gần 20 năm tuổi đời. Tựa game này mới đây đã được hồi sinh qua phiên bản TMNT: Turtles in Time Re-Shelled (TiTR), được phát hành qua dịch vụ tải về XBLA (X360) và PSN (PS3). Một game mang tính chất "bình mới - rượu cũ" với đồ họa cải tiến trên nền 3D trong khi cách chơi được giữ như bản nguyên thủy.

TiTR xoay quanh cuộc chiến giữa các chú rùa Ninja với tên trùm Shredder, thủ lĩnh của Hội Bộ binh. Shredder âm mưu sử dụng thiết bị dịch chuyển thời gian để đưa các chú rùa đến các thời đại khác nhau trên thế giới. Để chống lại Shredder, các chiến binh dũng cảm này phải chiến đấu với lũ tay chân hung hãn cả trong quá khứ lẫn tương lai để có thể quay trở về thời đại của mình.

Ấn tượng mạnh mẽ nhất mà TiTR tạo được là phần đồ họa cải tiến khá đáng kể. Cởi bỏ lớp áo 2D cũ kỹ, TiTR khoác lên mình bộ cánh 3D chi tiết, bóng bẩy và đẹp mắt. Các nhân vật sống động hơn và hiệu ứng ánh sáng được chăm chút là những điểm cộng dành cho TiTR. Thêm vào đó, các đoạn nhạc game được làm mới và phần lồng tiếng cho các nhân vật giúp game có được cái nhìn thiện cảm hơn so với phiên bản game thế hệ máy console 16-bit ngày xưa.

Ở các mặt còn lại, TiTR chưa thể để lại dấu ấn đậm nét như trên. TiTR trung thành với lối chơi chặt chém của phiên bản nguyên thủy với các nhân vật chính là 4 chú rùa Ninja gồm Leonardo, Donatello, Michelangelo, và Raphael với vũ khí và chiêu thức khác nhau. Cơ chế điều khiển theo 8 hướng dù linh hoạt hơn 4 hướng ở phiên bản cũ, nhưng vẫn chưa thể chinh phục được người chơi bởi các đòn thế quá đơn giản được gói gọn trong các chiêu đánh, đá, vật và chạy nhảy cơ bản mà thiếu đi các tuyệt chiêu đẹp mắt. Chỉ có các đòn ném được bổ sung thêm chi tiết có thể ném đối thủ ra ngoài màn hình khá ngộ nghĩnh và hữu dụng. Các màn chơi phần Story không được thay đổi hay thêm mới khiến game trở nên khá quen thuộc và thiếu đi yếu tố mới mẻ. Dù đã được bổ sung thêm các chế độ chơi Survival và Quickplay nhưng nhìn chung game khá dễ và ngắn, đồng thời giá trị chơi lại không cao lắm.

Cải tiến thêm phần chơi multiplayer, TiTR hỗ trợ tối đa 4 người ở phần chơi co-op (giống phiên bản trên máy game thùng hơn là bản SNES với chỉ 2 người chơi) nên cả 4 chú rùa có thể đồng thời sát cánh chiến đấu trong game. Hơn nữa nếu bạn khó tìm được các bạn chơi xung quanh thì game đã bổ sung thêm tính năng co-op online, giúp người chơi có thể dễ dàng "kết nạp" đồng đội để thưởng thức game một cách thú vị nhất theo đúng phương châm "càng đông càng vui".

Không mạo hiểm thay đổi toàn bộ cấu trúc game mà chỉ cải tiến phần đồ họa và giữ lại cách chơi cũ, TiTR chỉ phần nào làm sống lại tựa game đã vang bóng một thời. Chuyến tái xuất lần này của các chú rùa Ninja chưa thể thành công mỹ mãn, có lẽ họ phải chờ đến các phiên bản tiếp theo có chất lượng cao hơn mới có thể lập nên được những chiến công mới.

TIỂU LÝ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME RE-SHELLED	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	10/09/2009
TUỔI (ESRB)	Everyone
NỘI DUNG (ESRB)	Cartoon Violence

ƯU

- Đồ họa cải tiến ấn tượng.
- Hỗ trợ tính năng chơi co-op online đến 4 người.

KHUYẾT

- Game khá ngắn.
- Cách chơi hầu như không thay đổi so với bản nguyên thủy.

ĐẠI DỊCH THÂY MA

Dù không mới nhưng đề tài về zombie (xác ướp hay xác sống) chưa bao giờ tỏ ra lỗi thời trong làng giải trí mà đặc biệt là lĩnh vực trò chơi điện tử. Ngày càng có nhiều nhà phát triển game tiếp tục đầu tư và khai thác mảng đề tài vốn còn rất nhiều tiềm năng này như Left 4 Dead của Valve, Zombie Shooter của Sigma-Team, thậm chí cả loạt game hành động nổi tiếng Call of Duty. Cũng theo trào lưu này còn có Zombie Apocalypse (ZA), sản phẩm mới nhất của hãng game Nhật Konami vừa ra mắt trên dịch vụ Xbox Live Arace và PlayStation Network vào cuối tháng 9.

Vào game, người chơi sẽ được hóa thân vào một trong bốn nhân vật chính: Harlan Woods, Natalie Floree, Jimmy 86 và ED Fragsen. Mục tiêu chính đặt ra là điều khiển một trong bốn nhân vật sống sót qua 55 ngày thử thách, tương đương với 55 màn chơi trong game. Để có thể vượt qua đám zombie hung hãn, game thủ được trang bị hàng chục loại vũ khí khác nhau từ loại cơ bản như súng máy hạng nhẹ, shotgun, cưa máy đến loại hạng nặng như súng phóng lựu, bom xăng…Đặc biệt, có loại như gấu nhồi bông được gắn sẵn kíp nổ có chức năng phát âm thanh là tiếng người mồi zombie. Song song đó, người chơi còn có thể tận dụng các vật thể được bố trí trong màn chơi như thùng xăng để có thể cùng lúc "quét sạch" nhiều zombie.

Góc quay của ZA được đặt từ trên nhìn xuống tương tự như Alien Shooter trước đây, tuy nhiên mỗi màn chơi các game thủ chỉ được phép di chuyển trong một khu vực cố định nên tính thử thách được nâng lên khá nhiều. Điều này thể hiện rõ khi bước vào những màn chơi sau khi số lượng zombie đông đảo, tốc độ di chuyển của chúng được cải thiện đáng kể và cảnh chơi luôn ở trong tình trạng thiếu sáng làm hạn chế tầm nhìn của game thủ khá nhiều. Chính vì vậy, nếu chẳng may "vung tay quá trán" số mạng chơi mà game cung cấp ban đầu, bạn vẫn có thể tiếp tục lại ở cảnh chơi gần nhất. Mặt khác, bạn có thể phối hợp cùng với 3 bạn chơi khác trên cùng một máy (Local Multiplayer) hoặc trực tuyến (Online) tham gia hoàn tất các màn chơi. Ngoài ra, bạn có thể so sánh thành tích đạt được của mình với các cao thủ khác từ khắp nơi trên thế giới thông qua chức năng Leaderboards quen thuộc.

Tuy sở hữu số lượng màn chơi tương đối lớn nhưng nếu để ý kỹ bạn sẽ thấy các màn chơi trong game đa số rập khuôn lại từ 7 bản đồ chơi chính. Mặt khác, dù được phân ra đến 4 nhân vật khác nhau, nhưng ngoại trừ ngoại hình và phần lồng tiếng, các nhân vật này hầu như không có điểm khác biệt. Để thể hiện hàng chục zombie xuất hiện trên màn hình chơi, các mô hình thể hiện rất thô kệch, nhiều răng cưa. Chất lượng nhạc nền và hiệu ứng lồng tiếng của game được thể hiện khá mờ nhạt.

Nhìn chung, ZA chỉ là một sản phẩm "tàm tạm" để bạn "dợt" qua mùa Halloween năm nay trong khi chờ đợi Left 4 Dead 2 – tựa game bom tấn về đề tài zombie sẽ ra mắt vào tháng 11 này.

THANH MINH

ZOMBIE APOCALYPSE

PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Konami
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PS3, Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	24/09/2009
TUỔI (ESRB)	Mature
NỘI DUNG (ESRB)	Blood and Gore, Language, Violence

ƯU

- Chức năng chơi phối hợp hấp dẫn.
- Tiết tấu nhanh, lôi cuốn.

KHUYẾT

- Kết cấu màn chơi lặp lại nhiều.
- Hình - âm chưa được đầu tư sâu.

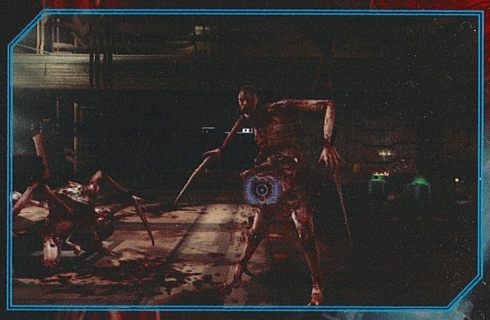
DEAD SPACE™ EXTRACTION

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

HIỂM HỌA AEGIS VII

EA đã chứng minh họ đã có được chỗ đứng tốt trong thể loại game kinh dị. Dead Space Extraction (DSE) ra mắt trong năm nay trên hệ máy Wii thay vì là PC, Xbox 360 hay PS3.

Do là tiền bản (prequel) nên các sự kiện, bối cảnh trong DSE đều được diễn ra trước so với Dead Space và cùng thời



gian với bộ phim hoạt hình liên quan đến trò chơi này là Dead Space: Downfall đã ra mắt vào tháng mười năm ngoái. Thời điểm này, một nhóm các nhà khoa học của Trái Đất đang tiến hành khai quật cổ vật trên hành tinh Aegis VII. Quá trình khai quật trên vô tình đánh thức các sinh vật ngoài hành tinh hiếu chiến có tên Necromorphs. Các sinh vật này có khả năng xâm nhập vào cơ thể người và biến họ thành những cỗ máy ăn thịt nguy hiểm. Vào vai McNeill - một trong những người may mắn sống sót sau vụ tấn công của Necromorphs, người chơi sẽ tìm đường đến tàu USG Ishimura, nơi giúp anh và bạn hữu thoát khỏi hành tinh Aegis VII...

Trái ngược hoàn toàn với những phỏng đoán ban đầu, DSE không được thiết kế theo dạng hành động kinh dị góc nhìn thứ ba như DS mà lại mang dáng dấp của game bắn súng hồng tâm (rail shooter). Vì vậy, ở bản game này các game thủ không còn bận tâm nhiều đến việc tìm đường, giải đố mà thay vào đó họ sẽ tập trung hành động.

Bên cạnh những vũ khí quen thuộc đã xuất hiện trong DS, game thủ sẽ có được các vũ khí mới như súng ngắn P-SEC, súng tán đinh (Rivet Gun). Mỗi vũ khí sẽ có nhiều chế độ bắn và sử dụng khác nhau. Chẳng hạn như súng tán đinh khi hoạt động bình thường - cầm Wii Remote ở chiều thuận, sẽ có tác dụng như một súng ngắn hạng nhẹ. Nhưng khi lật ngược Wii Remote, khẩu súng này sẽ có tác dụng ghim đinh lên các chốt ở cánh cửa, miếng sắt... nhằm ngăn chặn các sinh vật ngoài hành tinh đột nhập vào nơi nhóm đang trú ẩn. Tuy nhiên, ngoại trừ Rivet Gun có lượng đạn vô tận, các khẩu súng còn lại đều có lượng đạn hạn chế. Game thủ có thể kết hợp vũ khí với khả năng làm chậm thời gian để hạ đối phương dễ dàng hơn. Bên cạnh đó, khả năng di chuyển đồ vật sẽ giúp bạn thu lượm các "Power Node" quý giá để nâng cấp vũ khí, sức khoẻ.

Sau khi kết thúc xong mười màn chơi chính, các game thủ có thể dợt lại các màn chơi trong game với độ khó cao hơn hoặc rủ thêm bạn bè cùng trải nghiệm phần chơi phối hợp. Thú vị hơn, người chơi còn có thể khám phá thêm nhiều tình tiết mới liên quan đến Dead Space cũng như kết thúc khác thông qua bộ truyện tranh được lồng tiếng tại phần Bonus Materials.

Chất lượng đồ hoạ của DSE vẫn có thể xem là một trong những game tốt nhất trên hệ máy Wii hiện nay. Các hiệu ứng ánh sáng, chuyển động của nhân vật, thiết kế cảnh nền đều thể hiện tốt. Âm thanh lồng tiếng và nhạc nền của game cũng được đầu tư rất bài bản. Ngoại trừ vài bất cập trong việc thiết lập camera ở một số cảnh chơi và yếu tố kinh dị bị sụt giảm khá nhiều khi chuyển hẳn qua thể loại mới DSE vẫn là tựa game đáng quan tâm.

BÌNH MINH

DEAD SPACE EXTRACTION	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Visceral Games
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	29/09/2009
TUỔI (ESRB)	Mature
NỘI DUNG (ESRB)	Blood and Gore, Intense Violence, Strong Language

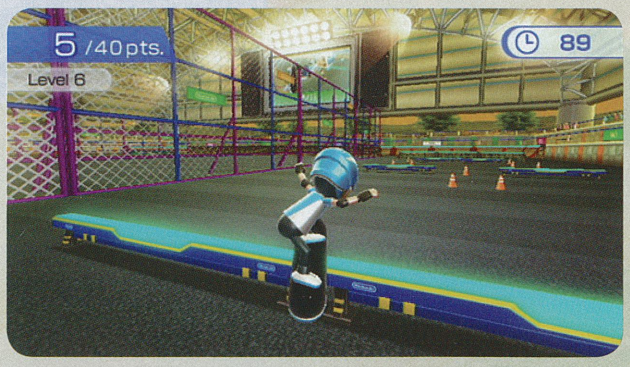
ƯU
- Các tình tiết được xây dựng tỉ mỉ.

KHUYẾT
- Yếu tố kinh dị giảm nhiều.

Wii Fit Plus

RÈN LUYỆN THÂN THỂ VỚI Wii

CÓ THỂ XEM WII FIT PLUS NHƯ PHIÊN BẢN HOÀN CHỈNH CỦA WII FIT ĐÃ RA MẮT LÀNG GAME HỒI NĂM NGOÁI, VÀ CÁC GAME THỦ ĐANG SỞ HỮU TẤM THẢM WII BALANCE BOARD KHÔNG NÊN BỎ QUA!

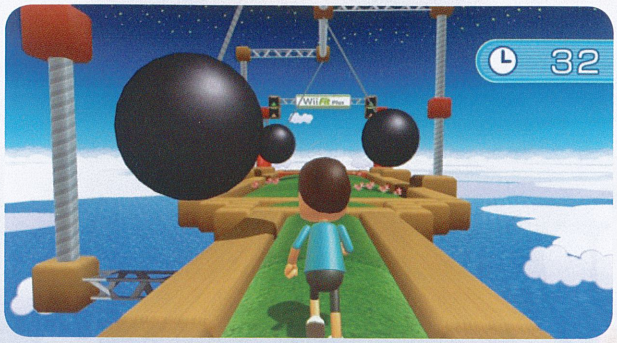


Ra mắt tại Nhật vào tháng 12/2007 và thị trường Bắc Mỹ, châu Âu vào trung tuần tháng 5/2008 nhưng Wii Fit đã nhanh chóng sớm giành được vị trí thứ ba ở bảng xếp hạng game bán chạy nhất (sau Nintendogs và Wii Play - riêng các trò chơi như Wii Sports, Super Mario Bros, Tetris… không có tên trong danh sách này vì được bán kèm với các máy chơi game chứ không được bán tách rời với máy) với gần 22 triệu bản (tính đến ngày 30/6/2009). Không bằng lòng với những gì đạt được, đồng thời muốn chứng tỏ với game thủ những khả năng độc đáo khác của tấm thảm Wii Balance Board (được bán kèm với Wii Fit), Nintendo sớm cho ra đời Wii Fit Plus (WFP) – vốn được xem là phiên bản nâng cấp của Wii Fit (WP).

Vẫn là bộ tuyển tập bao gồm nhiều trò chơi nhỏ với nội dung hướng dẫn người chơi những bài tập thể dục đơn giản để rèn luyện cơ thể. Nhưng điểm khác biệt của WFP so với các tựa game khác trên thị trường là người chơi cần phải trang bị tấm thảm không dây Wii Balance Board có diện tích đủ để đứng hoặc chống hai tay lên nhằm thao tác các bài tập thể dục hoặc những trò chơi. Tấm thảm không dây này được thiết kế cho những người có trọng lượng từ 136kg trở xuống đối với khu vực châu Á (ở những khu vực khác như Bắc Mỹ, châu Âu con số này khoảng 150kg).

Cũng như WF, ngay từ khi bắt đầu WFP bạn phải khai báo về chiều cao, số tuổi, giới tính, trọng lượng quần áo mặc trên người và đặc biệt là cân nặng (việc này sẽ do thảm Wii Balance Board đảm nhận). Từ đây, game sẽ tự tính toán và hiển thị chỉ số hình thể (BMI – Body Mass Index) của bạn và bạn có thể biết được mình đang bị thiếu ký, bình thường, dư ký hoặc béo phì để đề ra kế hoạch tập luyện thích hợp nhằm đạt được chỉ số BMI lý tưởng. Sau khi đã cân, đong, đo, đếm bạn có thể đăng ký lịch tập luyện theo ngày, tháng, năm để máy ghi nhận và tiến hành giám sát, nhắc nhở. Thú vị là nếu đặt ra lịch luyện tập quá gắt gao, máy sẽ hỏi xem bạn đã cân nhắc kỹ lưỡng chưa để tránh bị quá sức, ảnh hưởng không tốt đến sức khỏe. Một tính năng mới của WFP so với WF trước đây là ngoài việc đo trọng lượng của

TÊN GAME: Wii Fit Plus	PHÁT HÀNH: Nintendo	NGÀY PHÁT HÀNH: 04/10/2009	HỆ MÁY: Wii
THỂ LOẠI: Thể Thao	PHÁT TRIỂN: Nintendo	TUỔI (ESRB): Everyone	NỘI DUNG (ESRB): Comic Mischief



bản thân, bạn có thể dùng để đo cân nặng của thú nuôi (chó, mèo). Để thực hiện điều này, máy sẽ tiến hành qua hai lần cân: lần đầu là trọng lượng của bạn, lần hai là trọng lượng của bạn cùng vật nuôi khi đứng trên thảm.

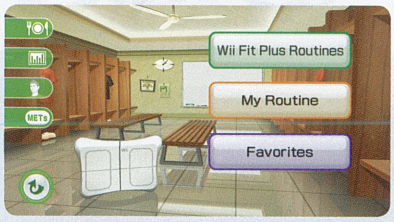
Toàn bộ nội dung của WFP bao gồm gần 60 bài tập thể dục, trò chơi và được chia làm 4 phần khác nhau để người chơi tùy chọn bao gồm Yoga, Aerobics (thể dục nhịp điệu), Strength Training (luyện tập thể lực) và Balance Games (trò chơi cân bằng). Bất kể tham gia vào bài tập của bất cứ đề mục nào, người chơi cũng phải vặn vẹo cơ thể theo những yêu cầu rất chặt chẽ. Mặt khác, để tránh việc người chơi tập sai quy cách, hoặc không tuân thủ đúng luật chơi nhà sản xuất đã tính toán khá tỉ mỉ để tấm thảm Wii Balance Board có thể cảm nhận được sự thay đổi trọng tâm của người tập qua các động tác mà họ đang thực hiện. Game cũng cho phép người chơi lựa chọn những bài tập và trò chơi yêu thích phân thành một mục riêng biệt (My Wii Fit Plus). Không những vậy, mỗi lần tham gia vào các bài tập và trò chơi trong game, máy sẽ tự động ghi nhận đều tính lượng calo mà bạn đã đốt cháy được. Việc này sẽ giúp người chơi kiểm soát tốt hơn chế độ luyện tập của mình.

Song song với sáu bài tập mới được chia đều cho phần Yoga và Strength Training, phần Balanace Games là phần có nhiều thay đổi đáng kể nhất bao gồm 12 trò chơi mới toanh và 3 trò chơi cũ (Table Tilt, Balance Bubble và Basic Run) được cải biên lại. Không chỉ hướng đến mục đích vui nhộn, các trò chơi này còn làm tiêu hao của bạn không ít calo khi được thực hiện. Chẳng hạn với Bird's-Eye Bulls-Eye - bạn phải sải cánh (dùng hai tay tương tự như cánh của loài chim) và rướn người thật nhịp nhàng, khéo léo sao cho lấy được các đồ vật cũng như hạ cánh đúng vào hồng tâm đặt dọc trên đường bay. Trong khi đó trò chơi Skateboard Arena lại đòi hỏi người chơi phải xoay tấm thảm Wii Balance Board theo chiều dọc, đồng thời điều chỉnh cơ thể và khẽ rê chân như đang trượt ván trượt trên đường phố. Trò chơi Perfect 10 lại buộc các game thủ vừa phải kết hợp khả năng tính nhẩm nhanh với việc lắc lư cơ thể để chạm vào các con số trên màn hình chơi nhằm giải các bài toán cộng, trừ, nhân, chia sao có kết quả cuối cùng bao giờ cũng là 10.

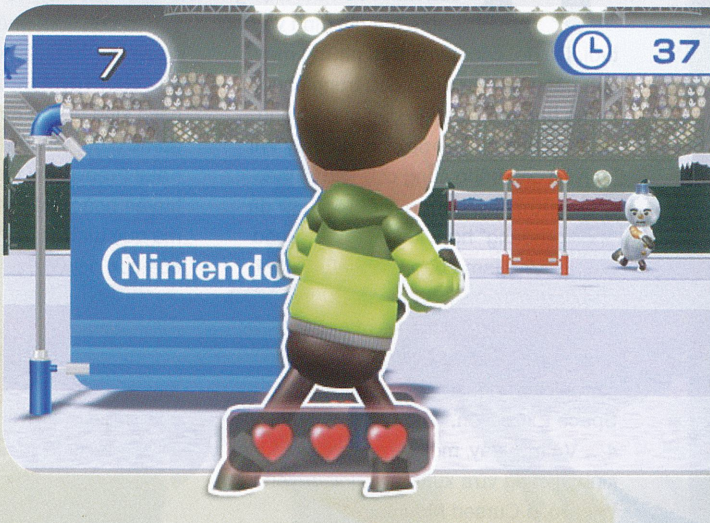
Thực hiện đúng quy cách các bài tập thể dục cũng như luật mà các trò chơi đưa ra bạn sẽ thấy hiện tượng mỏi cơ diễn ra rất nhanh. Chính vì vậy khi mới làm quen với WFP bạn nên chọn cấp độ đơn giản nhất (beginner) trước khi tiến dần lên các cấp độ cao, phức tạp hơn. Việc tích lũy kinh nghiệm, thời gian ở các bài tập ban đầu mà game cung cấp sẽ giúp bạn mở khóa thêm nhiều bài tập và trò chơi ẩn khác. Với cách làm này, Nintendo hy vọng các game thủ sẽ chuyên tâm nhiều hơn trong quá trình luyện tập, tuy nhiên nó có phần hơi cứng nhắc và tạo tâm lý khó chịu cho một số game thủ, nhất là khi những bài tập và trò chơi ẩn lại chính là những nét mới của WFP so với WF trước đây.

Phần chơi mạng vốn vắng mặt ở lần xuất hiện trước nay đã kịp thời được bổ sung ở WFP. Tuy chưa hỗ trợ chức năng chơi trực tuyến và chỉ góp mặt ở một số trò chơi trong phần Balance Games nhưng nó giúp giá trị chơi lại của WFP được nâng lên đáng kể!

Chất lượng đồ họa của WFP không có quá nhiều thay đổi so với bản chơi gốc khi các nhân vật trong game được thiết kế theo phong cách biếm họa đầy vui nhộn, cảnh nền được dựng đơn giản nhưng tông màu sử dụng tươi tắn, sặc sỡ. Điều này cũng không quá khó hiểu khi mục đích mà WFP hướng đến chính là những bài tập thể dục, trò chơi để người sử dụng giải trí bên cạnh việc rèn luyện thân thể. Phần âm thanh và nhạc nền của game được tái sử dụng lại từ WF vốn được thực hiện khá qua loa nên không đọng được nhiều cảm xúc mạnh mẽ cho người chơi.



Đúng như mục tiêu được xác định ban đầu, WFP chỉ là bản nâng cấp giúp WF hoàn thiện hơn. Do đó nếu mong chờ những thay đổi và cải tiến vượt bậc có lẽ bạn nên chờ đợi vào phiên bản Wii Fit 2 trong tương lai không xa. Dù vậy không thể phủ nhận những lợi ích tích cực về mặt sức khỏe lẫn giải trí mà trò chơi này mang đến.



NGỌC NHI

Ưu:
- Bổ sung tính năng chơi mạng.
- Nhiều cập nhật sáng giá, đặc biệt là phần Balance Games.

Khuyết:
- Chưa hỗ trợ chức năng chơi trực tuyến.

Cursed Mountain
VÙNG NÚI ÁM CHẾT

Hãng Nintendo từ lâu đã có chiến lược hướng các hệ máy và game của mình đến đối tượng game thủ gia đình và nhỏ tuổi. Do đó, các game trên những máy của hãng này đa phần đều trong sáng, mang tính giải trí, giáo dục cao và phù hợp với mọi đối tượng. Tuy hệ máy Wii hiện tại của hãng cũng chủ yếu đi theo chiến lược này, nhưng Nintendo giờ đã "thông thoáng" hơn, khi ngày càng cho phép nhiều game bạo lực, kinh dị dành cho người trưởng thành xuất hiện trên hệ máy của mình. Có thể kể ra những điển hình như Resident Evil: The Umbrella Chronicles, House of the Dead, Dead Space Extraction, Madworld, Fatal Frame 4... Và mới đây, một game thuộc thể loại kinh dị cũng vừa xuất hiện độc quyền trên Wii. Đó là Cursed Mountain.

Đậm nét kinh dị huyền bí

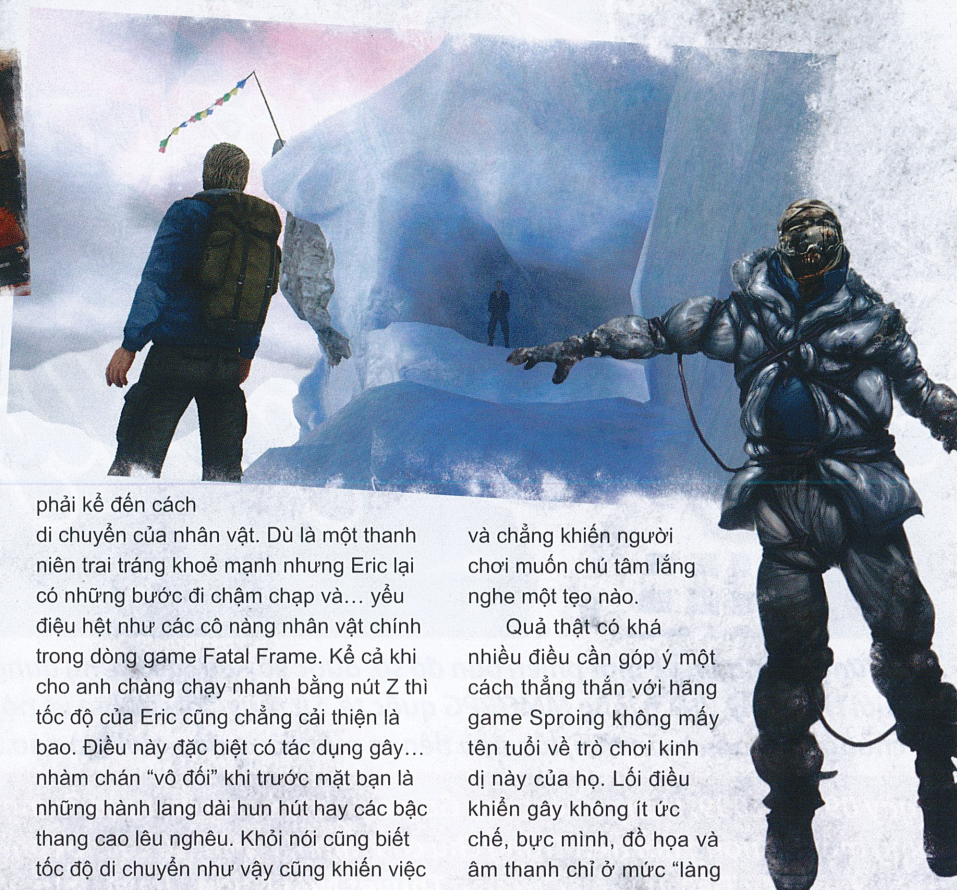
Game kể về cuộc hành trình bất đắc dĩ của nhà thám hiểm Eric Simmons đi tìm người em trai mất tích một cách bí ẩn của mình. Khởi đầu của mọi chuyện là việc Frank Simmons, em trai của Eric, lên đường thám hiểm ngọn núi hiểm trở Chomolonzo thuộc vùng Tây Tạng và mất tích tại đó. Eric không còn cách nào khác, buộc phải đến Chomolonzo, lần theo những manh mối để lại hòng tìm ra người em trai. Tuy nhiên, có một điều kinh hoàng mà Eric không ngờ đến là khi anh đến nơi, hầu hết các cư dân ở vùng núi bí ẩn này đều đã chết. Đáng sợ hơn, linh hồn của họ vẫn còn vất vưởng khắp nơi, chực chờ tấn công giết chết Eric. Có thể nói, Cursed Mountain là một game mang đậm phong cách hành động kinh dị (survival horror). Về câu chuyện và bối cảnh, sự kinh dị trong game mang nhiều yếu tố tâm linh, phản ứng nhiều đến tín ngưỡng Phật giáo và các truyền thuyết dân gian Tây Tạng. Nói chung, phong cách kinh dị của game rất giống với các game cùng thể loại như Silent Hill hay Fatal Frame, khi thấm đẫm những yếu tố huyễn hoặc, siêu nhiên, những thế lực ma quỷ hình thành từ nỗi sợ hãi tâm linh của con người.

Bấm nút và cảm ứng

Cursed Mountain có lối chơi góc nhìn người thứ ba đặc trưng của hầu hết các game thuộc thể loại kinh dị. Camera luôn bám dính sau lưng Eric và chỉ thay đổi góc nhìn khi bạn xoay trở và di chuyển Eric bằng cần analog trên Nunchuk. Còn nếu muốn quan sát kỹ hơn môi trường xung quanh, bạn có thể bấm nút Xuống trên D-pad, camera chuyển lên ngay trên vai Eric để bạn thuận tiện nhìn ngắm xung quanh. Có điều lúc này Eric sẽ không thể di chuyển được. Lối điều khiển trong game kết hợp hài hòa việc bấm nút truyền thống và tính năng cảm ứng của Wii. Mọi hoạt động di chuyển, tương tác và nhặt các vật phẩm đều được tiến hành qua các nút bấm đơn giản. Khi lấy được chiếc cuốc leo núi ở đầu game, bạn dùng nó làm vũ khí cận chiến khi bấm nút B. Sau đó, khi đã có được con dao thiêng Kartrika gắn ở đầu cuốc, bạn có thể dùng tính năng cảm ứng để chiến đấu một cách hữu hiệu hơn với các bóng ma đáng sợ, loại kẻ thù bạn sẽ gặp thường xuyên trong game.

Để làm được việc này, Eric phải nhờ cậy đến góc nhìn tâm linh "The Third Eye" mà một vị sư đã chỉ cho anh chàng cách sử dụng. Khi vào chế độ này (bấm nút C), môi trường xung quanh

TÊN GAME: Cursed Mountain	PHÁT HÀNH: Deep Silver	NGÀY PHÁT HÀNH: 25/08/2009	HỆ MÁY: Wii
THỂ LOẠI: Hành động	PHÁT TRIỂN: Sproing Interactive	TUỔI (ESRB): Mature	NỘI DUNG (ESRB): Blood, Sexual Themes, Violence



sẽ trở nên mờ ảo, vì bạn đang nhìn nó bằng "con mắt tâm linh". Lúc này, bạn có thể ngắm các bóng ma bằng hồng tâm điều khiển bằng cảm ứng trên Wii Remote, và bắn các tia năng lượng tâm linh để tiêu diệt chúng. Trong chế độ này, Eric cũng phải đứng yên không di chuyển được. Nói chung là rất giống với tư thế ngắm bắn trong các Resident Evil 4 và 5. Chưa hết, sau khi đã làm các con ma "ngất ngư", bạn có thể lựa chọn thanh tẩy chúng bằng các động tác vung Wii Remote theo các chỉ dẫn trên màn hình. Bạn không chỉ dùng thao thác thanh tẩy này khi chiến đấu mà còn sử dụng nó trong những tình huống giải đố nữa.

Tồn tại nhiều bất cập

Các thao tác chiến đấu của Eric có thể nói là khá toàn vẹn khi có đủ cả cận chiến, tầm xa và "chiêu kết liễu", nhưng lại vấp phải sự trở ngại của góc nhìn camera. Như đã nói, camera gần như dính cứng vào người Eric nên lắm lúc khi bạn xoay trở, đặc biệt trong những khu vực chật hẹp, màn hình sẽ gần như bị che khuất hoàn toàn bởi chính… thân hình của Eric. Điều này rất nguy hiểm khi các con ma hay có sở thích biến đi chỗ khác sau khi trúng vài đòn, và có thể hiện ra ngay kế bên mà bạn không tài nào thấy được. Dù có tác dụng tốt trong việc hù dọa người chơi, nhưng trở ngại này sẽ gây không ít bực tức vì tự nhiên chỉ vì bị vướng tầm nhìn mà ta bị… ma cắn lãng nhách.

"Góp thêm công" vào việc tăng thêm độ ức chế trong chế độ điều khiển phải kể đến cách di chuyển của nhân vật. Dù là một thanh niên trai tráng khoẻ mạnh nhưng Eric lại có những bước đi chậm chạp và… yểu điệu hệt như các cô nàng nhân vật chính trong dòng game Fatal Frame. Kể cả khi cho anh chàng chạy nhanh bằng nút Z thì tốc độ của Eric cũng chẳng cải thiện là bao. Điều này đặc biệt có tác dụng gây… nhàm chán "vô đối" khi trước mặt bạn là những hành lang dài hun hút hay các bậc thang cao lêu nghêu. Khỏi nói cũng biết tốc độ di chuyển như vậy cũng khiến việc né tránh các con ma khi chúng hiện sát bên bạn càng khó khăn hơn nữa.

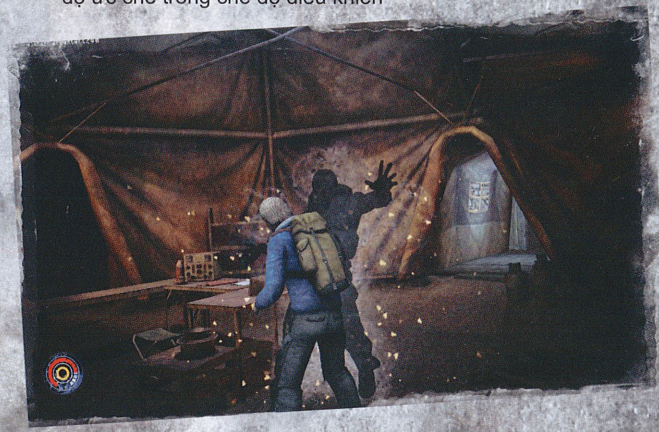
Chán chường với hình, âm

Là một game cho Wii nên chúng ta không thể kỳ vọng chất lượng hình ảnh của game có thể sánh bằng cái "đại gia" trong thể loại kinh dị như Resident Evil 5 hay Dead Space. Thế nhưng, công bằng mà nói những hình ảnh mà Cursed Mountain phô bày trước mắt người chơi chỉ thuộc loại "xoàng xĩnh". Động tác diễn hoạt nhân vật chậm chạp, có phần thô cứng, khuôn mặt không thể hiện tốt nét biểu cảm, khung cảnh trong game thì mang những gam màu nâu, xám buồn bã. Là game kinh dị nên có thể châm chước được yếu tố này. Thế nhưng, bên cạnh cảm giác buồn bã người chơi sẽ nhanh chóng có thêm sự đơn điệu, nhàm chán khi ta cứ bắt gặp những khung cảnh, họa tiết sơ sài và lặp đi lặp của game. Thêm vào đó là phần âm thanh chẳng có gì gọi là đáng nghe, đặc biệt là những chất giọng lồng tiếng khá tệ, không có cảm xúc và chẳng khiến người chơi muốn chú tâm lắng nghe một tẹo nào.

Quả thật có khá nhiều điều cần góp ý một cách thẳng thắn với hãng game Sproing không mấy tên tuổi về trò chơi kinh dị này của họ. Lối điều khiển gây không ít ức chế, bực mình, đồ họa và âm thanh chỉ ở mức "làng nhàng". Tuy nhiên, game cũng có thể "gỡ gạc" được ít nhiều ở câu chuyện mang đậm tính chất tâm linh Phật giáo mà các game thủ Á Đông chúng ta sẽ cảm thấy thích (chẳng hạn việc "bơm máu" bằng cách đốt nhang tại các bàn thờ vừa tạo nên cảm giác thú vị mới lạ vừa rất thân quen).

Nói chung, nếu bạn không quá khó tính về phần nghe nhìn và đã làm quen được lối điều khiển của game, lại đang cần một game kinh dị để "thi gan" thì Cursed Mountain là một lựa chọn không đến nỗi tệ.

NGỌC CHÂU



Ưu:
- Câu chuyện kinh dị mang đậm màu sắc Á Đông.
- Sắp xếp tốt những tình huống hù dọa người chơi.

Khuyết:
- Cơ chế điều khiển gây bực mình.
- Đồ họa và âm thanh tầm thường.

Truyền thuyết Ngư Nhân

Những thông tin về một phiên bản đồ sộ, được xây dựng kì công đang khuấy động cộng đồng Thế Giới Hoàn Mỹ VN và làng MMORPG quốc tế. Sự thay đổi cực lớn về nội dung với sự xuất hiện của chủng tộc hoàn toàn mới, lần đầu tiên ra mắt đông đảo giới mộ đạo...

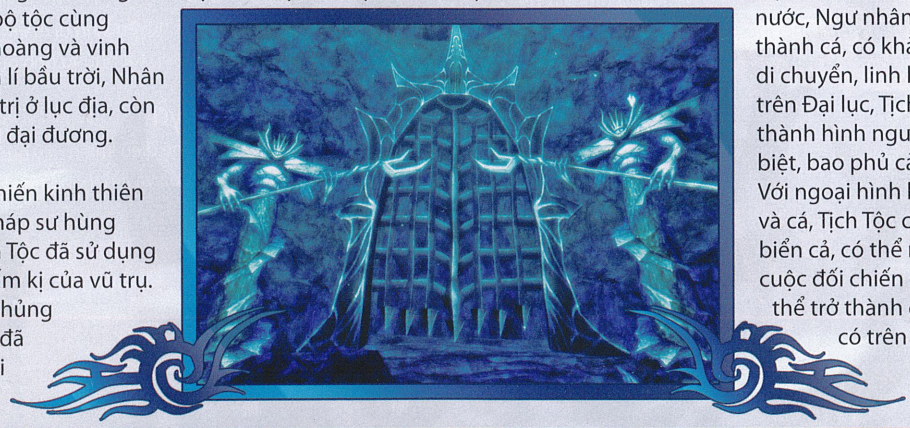
Ngày 09/10/2009, Hãng phát triển Game online hàng đầu của Trung Quốc Beijing Perfect World tung một tin nóng hổi trên Trang chủ của mình: TGHM sẽ có một phiên bản cực mới mang tên "Thế Giới Hoàn Mỹ Tiền Truyện - Truyền Thuyết Ngư Nhân". Phiên bản này là sự kết hợp tài tình giữa nội dung của hai chương kinh điển "Thiên Nộ Thần Phạt" và "Tinh Linh Chiến Ca", đưa người chơi vào bối cảnh hư ảo, đan xen giữa quá khứ - hiện tại và những quyết định ảnh hưởng tới tương lai.

Tịch Tộc – Bá chủ của Đại dương

Điểm nhấn của phiên bản Hoàn Mỹ Tiền Truyện lần này là một chủng tộc hoàn toàn mới, vốn bị lãng quên trong lịch sử: **Tịch Tộc**. Họ là những sinh vật ưu việt và đầy tự tôn về bản thân. Tịch Tộc là những chiến binh tuyệt vời nhất của thế giới, là bậc thầy về ma pháp với khả năng sử dụng hoàn hảo năng lực Ngũ Hành. Hàng ngàn năm trước, Thú tộc, Vũ Tộc, Nhân Tộc và Tịch Tộc là những Thần sáng lập và cùng sinh sống trên Đại Lục Hoàn Mỹ. Bốn bộ tộc cùng hưởng thụ sự huy hoàng và vinh quang. Vũ Tộc quản lí bầu trời, Nhân Tộc và Thú tộc ngự trị ở lục địa, còn Tịch Tộc làm bá chủ đại đương.

Trải qua một trận chiến kinh thiên động địa, những pháp sư hùng mạnh nhất của Tịch Tộc đã sử dụng tới một ma pháp cấm kị của vũ trụ. Năng lực hủy diệt khủng khiếp của cấm chú đã làm chao đảo cả đại dương, tàn phá mọi lục địa. Vùng biển nơi Tịch Tộc cư trú bị tổn hại nghiêm trọng, biến thành một đại dương chết chóc, ngăn cản mọi giao tiếp với bên ngoài. Cũng từ đó, tồn tại một vùng biển được người trong đất liền kinh sợ gọi bằng cái tên "Vô Vọng Hải". Từ Tầm Mộng Cảng – hải cảng mỹ lệ nhất của Đại lục Hoàn Mỹ, biết bao con tàu chở những nhà thám hiểm can trường đã vĩnh viễn biến mất nơi đại dương sâu thẳm.

Sự thần bí của Tịch Tộc và nền văn minh vĩ đại của họ luôn là một bí ẩn chưa có lời giải đáp. Trong lục địa, những lời sấm truyền về một ngày Tịch Tộc sẽ vượt qua được vùng biển tà ác, trở lại tranh hùng với 3 chủng tộc còn lại luôn ám ảnh mọi người. Trong phiên bản Hoàn Mỹ Tiền Truyện mới nhất sắp ra mắt, Beijing Perfect World đã làm chao đảo cả giới mộ đạo khi tung ra hai mẫu thiết kế "demo" của hai lớp nhân vật cực mới: **Thích khách** và **Vu sư** – những đại diện ưu tú của Tịch Tộc.

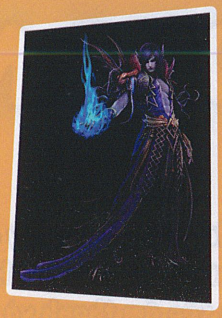


Tịch Tộc là một tộc người bị mất tích, họ có hai loại hình thái khác nhau. Ở dưới nước, Ngư nhân có thể biến hình thành cá, có khả năng tăng tốc độ di chuyển, linh hoạt vô cùng. Còn trên Đại lục, Tịch tộc có thể biến thành hình người, có hoa văn đặc biệt, bao phủ cả vẩy cá trên người. Với ngoại hình kết hợp giữa người và cá, Tịch Tộc chính là bá chủ của biển cả, có thể ngăn chặn các thế cuộc đối chiến dưới nước, cũng có thể trở thành đối thủ chưa từng có trên lục địa.

Thích khách

Vốn bẩm sinh là lớp nhân vật chuyên thuật ám sát. Điểm mạnh của Thích Khách là hành tung luôn biến hóa, khả năng tạo sát thương cực lớn, là mối nguy hiểm thường trực trên chiến trường. Thích khách của Tịch Tộc thân hình gợi cảm, mang vẻ đẹp kì bí, dụ hoặc. Với tạo hình ấn tượng, chắc chắn sẽ khiến người chơi phải say mê!

Vu sư



Là ma pháp sư ưu tú của Tịch Tộc, khả năng sử dụng phép thuật phi thường, nắm được những cấm chú từ thời thượng cổ, uy lực hết sức đáng sợ. Vu thuật của họ có thể tạo ra sức mạnh ghê gớm cho bản thân, cũng có thể tùy biến khống chế, trói buộc đối thủ. Là dạng nhân vật công thủ toàn diện.

Đại dương dậy sóng

Ngay khi những thông tin về Tịch Tộc và hai lớp nhân vật mới xuất hiện, đã có rất nhiều giả thiết được đặt ra về sự thay đổi nội dung của TGHM. Đại để có thể liệt kê ra những ý tưởng của cộng đồng như sau:

★ **Thay đổi về Vũ khí**: hình ảnh của Thích khách Tịch Tộc cho thấy họ sử dụng một dạng vũ khí tựa như hai lưỡi dao. Trong năm bộ vũ khí của TGHM hiện tại, chưa xuất hiện một dạng nào như thế. Vũ khí của Vu sư cũng là một bí ẩn, bởi lẽ đây là dạng nhân vật có thể sử dụng thành thạo phép thuật và công kích vật lý.

★ **Thay đổi về chức năng Tổ đội**: số lượng nhân vật được nâng lên thành 8 trong khi số lượng thành viên tối đa của 1 Tổ đội hiện nay là 6. Do đó, khả năng mở rộng chức năng Tổ đội là rất khả thi. Một khi Tổ đội thay đổi, những nội dung đi kèm như Khiêu chiến phụ bản, Công thành chiến cũng phải được điều chỉnh cho phù hợp.

★ **Bổ sung Phụ bản, bản đồ mới**: Tịch Tộc sở hữu một thành trì cực lớn và bề thế, bản đồ sẽ mở thêm về phía đại dương. Những phụ bản khiêu chiến dành riêng cho chủng tộc này cũng như những hang động thám hiểm dành cho đông đảo quần hùng. Thế giới nước vốn bao la và chứa đầy bí ẩn, chắc chắn sẽ tạo nên sức quyến rũ độc đáo.

★ **Hệ thống kĩ năng phi thường**: Thích khách và Vu sư đều là những dạng nhân vật có phương pháp chiến đấu đặc thù, kĩ năng của họ đòi hỏi sự đầu tư công phu. Do đó, việc thay đổi và bổ sung những kĩ thuật chiến đấu hoàn toàn mới là điều rất rõ ràng.

Hoàn Mỹ Tiền Truyện - Truyền Thuyết Ngư Nhân bao gồm 18 phụ bản đặc sắc. Chiến Ca Chi Thành, Phúc Sương Thành, Thần Nguyệt Cốc, Hoàng Hôn Thánh Điện và rất nhiều phụ bản khác. Thế giới mới dưới đáy đại dương hoàn toàn mới chắc chắn sẽ mang đến cho người chơi nhiều niềm vui. Tịch Tộc trở về tái hiện lại khung cảnh thế giới dưới đại dương bị mất tích hàng ngàn năm. Trong phiên bản hoàn toàn mới này, các sinh vật đa dạng dưới biển sẽ trở thành mục tiêu chinh phục của người chơi.

Sự quật khởi và trở lại của những Bá chủ đại dương sẽ khuấy động toàn Thiên Thượng Nhân Gian. Trở thành bước tiến quan trọng của TGHM trong thời điểm cuối năm. Bạn khao khát thám hiểm đại dương kì bí? Khát khao sức mạnh và khả năng chiến đấu tuyệt vời? Hoặc chỉ đơn thuần là một cuộc sống đầy thi vị, tất cả đều có thể tìm thấy tại Thế Giới Hoàn Mỹ VN!

www.thegioihoanmy.vn

NGƯỜI HÙNG NỬA PHÚT

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Cách chơi độc nhất vô nhị và có sức lôi cuốn đến lạ kỳ của Half Minute Hero một lần nữa đã chứng minh một trò chơi hay không nhất thiết phải trau chuốt quá nhiều vào âm thanh và đồ hoạ!

HALF-MINUTE HERO	
PHÁT HÀNH	Xseed Games
PHÁT TRIỂN	Opus
THỂ LOẠI	Chiến thuật/Hành động/Nhập vai/ Shoot'them up
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	13/10/2009
TUỔI (ESRB)	Everyone

Trước mùa hạn game kéo dài trên dòng máy chơi game cầm tay của mình nhiều tháng qua đồng thời tìm cách khuếch trương cho dòng máy mới ra mắt PSP Go, khá nhiều tựa game độc quyền dành riêng cho PSP nhanh chóng được Sony xúc tiến hoặc đứng sau hậu thuẫn các nhà phát triển game thứ ba thực hiện như Gran Turismo, SoulCalibur: Broken Destiny, Beaterator, Assassin's Creed Bloodlines…Trong số này có cả Half Minute Hero (HMH) trò chơi từng tạo ấn tượng mạnh và gây tò mò cho nhiều game thủ ngay từ khi những trailer giới thiệu đầu tiên được công bố.

Cách chơi độc nhất vô nhị

Nội dung chính của Half Minute Hero bao gồm bốn phần chơi khác nhau và tương ứng với tên gọi của các phần chơi này người chơi sẽ hoá thân thành các nhân vật khác nhau là: The Hero, The Princess, The Evil Lord và The Knight. Với mỗi nhân vật hoá thân, người chơi sẽ được khám phá những câu chuyện hoàn toàn riêng biệt đó có thể là hành trình trừ gian diệt bạo để giải cứu thế giới của The Hero hay cuộc phiêu lưu tìm thuốc để chữa bệnh cho vua cha của The Princess.

Mặt khác, bốn phần chơi chính của HMH sẽ là bốn trò chơi có phong cách hoàn toàn độc lập nhau đó có thể là nhập vai – The Hero, shoot'them up (có cách chơi gần giống như Raiden, Ikaruga) – the Princess, chiến thuật – The Evil Lord và hành động – The Knight. Về cơ bản cả bốn trò chơi trong bốn phần chơi chính vừa liệt kê đều tương tự như các game cùng loại. Đơn cử như phần chơi The Hero, trong vai người hùng cứu thế bạn sẽ luyện cấp, kiếm tiền cho nhân vật qua những trận đánh ngẫu nhiên trên đường đi. Sau đó, trang bị các giáp trụ cho nhân vật bằng cách mua bán tại các shop đồ. Ngoài ra, bạn có thể nhận các nhiệm vụ thêm để khám phá những món đồ quý hoặc chiêu mộ thêm nhân vật phụ cùng đồng hành với nhân vật chính.

Đúng như tên gọi của mình, điểm khiến HMH không đụng hàng với bất kỳ trò chơi nào khác trên thị trường là khi tham gia vào cả bốn phần chơi chính này người chơi sẽ bị chi phối khoảng thời gian để hoàn tất cho mỗi màn chơi là ba mươi giây. Theo đó, mỗi khi bắt đầu màn chơi một đồng hồ đếm ngược sẽ xuất hiện trên màn hình chơi để giám sát các game thủ. Nếu thời gian này tụt về mức zero mà nhiệm vụ đặt ra vẫn chưa hoàn tất thì bạn phải chịu khó thử lại màn chơi đó từ đầu. Luật đặt ra là vậy, nhưng bạn có thể reset thời gian đếm ngược này bằng nhiều cách

khác nhau. Chẳng hạn như phần chơi The Hero và Evil Lord bạn có thể dùng tiền kiếm được để cúng bái tại các tượng thần (thường được bố trí trong các làng mạc) hoặc các thùng gỗ vàng (đặt rải rác trong màn chơi). Ở phần chơi The Princess bạn phải khéo léo điều khiển sao cho nhân vật di chuyển vào các tấm thảm đỏ đặt rải rác trên màn chơi để nữ thần thời gian có thể niệm phép giúp đỡ.

Để tăng tính thử thách, càng về sau tình huống mà các màn chơi đưa ra sẽ càng phức tạp, đòi hỏi game thủ phải quyết định, tính toán thật nhanh mới có thể hoàn tất được. Điển hình khi các làng mạc nơi chứa các tượng thần (ở phần chơi The Hero) có thể bị đại bác của phe quỷ tấn công bạn có thể chủ động phá hủy các đại bác này trước khi chúng kịp khai hoả. Cũng ở phần chơi này, khi bản đồ chơi xuất hiện quá nhiều lối đi đến thành của vua quỷ, bạn phải học cách ghi nhớ các địa điểm chứa tượng thần song song với việc trò chuyện cùng các nhân vật phụ để có được các gợi ý, chỉ dẫn chính xác nhằm tiết kiệm được thời gian lùng sục, đoán mò.

Dựa vào thời gian hoàn thành, khả năng khám phá, lượng nhiệm vụ thêm giải quyết được...bạn sẽ nhận được những phần thưởng cũng như những danh hiệu cao quý mà máy phong tặng. Ngoài ra, sau khi đã hoàn tất xong bốn phần chơi chính bạn sẽ mở khoá thêm hai phần chơi khác không kém phần thú vị và thử thách hơn là Hero 300, Hero 3 (giải quyết các màn chơi trong 300 và 3 giây). Song song đó, bạn có thể bắt cặp cùng với các bạn chơi khác (tối đa là 4 game thủ cùng một thời điểm) cùng giải quyết các vấn đề tại phần chơi The Hero. Việc bắt cặp này đòi hỏi sự phối hợp nhịp nhàng, ăn ý của tất cả các người chơi tham gia. Chẳng hạn như để thời gian tạm ngưng mọi người phải cùng phải di chuyển cùng lúc vào làng, chỉ cần một thành viên mải mê luyện cấp ở ngoài, đồng hồ đếm ngược sẽ vẫn chạy. Phần chơi này chắc chắn sẽ tiêu tốn các game thủ không ít thời gian để dợt đi dợt lại.

Ưu
- Giá trị chơi lại cao.
- Cách chơi độc đáo, hiếm có.

Khuyết
- Thời lượng chơi giữa các phần chưa cân bằng.
- Các nhiệm vụ lặp lại hơi nhiều

Nghe nhìn

Với cách chơi quá nhiều điểm đặc biệt nên đồ họa của HMH cũng phải được Opus cân nhắc lựa chọn sao để nêu bật được ưu điểm này. Kết quả là phong cách 2D quen thuộc của thời kỳ các máy chơi game 8-bit đã được sử dụng thay vì các hình ảnh 3D bóng bẩy, bắt mắt. Lẽ này, trong game bạn sẽ bắt gặp các nhân vật được thiết kế lộ rõ nhưng khối vuông khá thô kệch, hay cảnh nền được dàn dựng rất đơn giản, có nhiều răng cưa. Hoàn toàn không có âm lồng tiếng, nhạc nền chủ đạo trong game là những giai điệu dồn dập, tiết tấu nhanh. Sự kết hợp tưởng chừng khác thường, đối lập nhau giữa hai mảng âm thanh, đồ hoạ lại tỏ ra khá phù hợp với phong cách mà HMH đang hướng tới game thủ.

Cách chơi có một không hai và dễ nghiền của HMH sẽ thuyết phục được các game thủ yêu thích việc thử nghiệm, tìm tòi những cái mới. Nhiều khả năng trò chơi sẽ chiếm một suất trong danh sách đề cử những game sáng tạo nhất trong năm 2009.

ANH TUẤN

FIELDRUNNERS	
PHÁT HÀNH	Subatomic Studios / Twitchy Thumbs Entertainment
PHÁT TRIỂN	Subatomic Studios
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	NDS, iPhone, PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	01/10/2009
TUỔI (ESRB)	Everyone
NỘI DUNG (ESRB)	Mild Cartoon Violence

PHÒNG THỦ CHIẾN TUYẾN

ƯU
- Cách chơi lôi cuốn.
- Các trụ phòng thủ được thiết kế cân bằng.
- Nghe nhìn hài hòa dù dung lượng game nhỏ.

KHUYẾT
- Bản đồ chơi còn quá ít.
- Chỉ cung cấp một ô (slot) save duy nhất.
- Không có chức năng xếp hạng Leaderboards.

Với cách chơi đơn giản mà dễ nghiền, các trò chơi theo phong cách Tower Defense có sức hút đối với nhiều game thủ. Đây cũng là nguyên nhân khiến thời gian gần đây các trò chơi theo phong cách này phát triển khá rầm rộ. Fieldrunners, sản phẩm của bộ đôi Subatomic Studios và Twitchy Thumbs Entertainment cũng là một trong những trò chơi nằm trong trào lưu mới này. Sau gần một năm ra mắt trên iPhone, trò chơi này cũng đổ bộ lên PSP thông qua dịch vụ PlayStation Store.

Nhiệm vụ đặt ra cho người chơi trong Fieldrunners là ngăn chặn quân đối phương đột nhập vào khu vực quân sự của phe ta. Để thực hiện được điều này, bắt đầu mỗi màn chơi, game sẽ cung cấp cho bạn một khoản tiền nho nhỏ để xây dựng các trạm phòng thủ. Mỗi trạm phòng thủ sẽ có những tính năng riêng biệt và đối phó hiệu quả với từng loại quân đối phương khác nhau. Chẳng hạn, tuy các ụ súng máy (Gatting Tower) tấn công yếu nhưng tốc độ bắn nhanh, chi phí xây dựng rẻ. Các trụ phun nhớt Goo Tower tạo ra sức tấn công không đáng kể nhưng lại có khả năng làm đối phương di chuyển chậm lại.

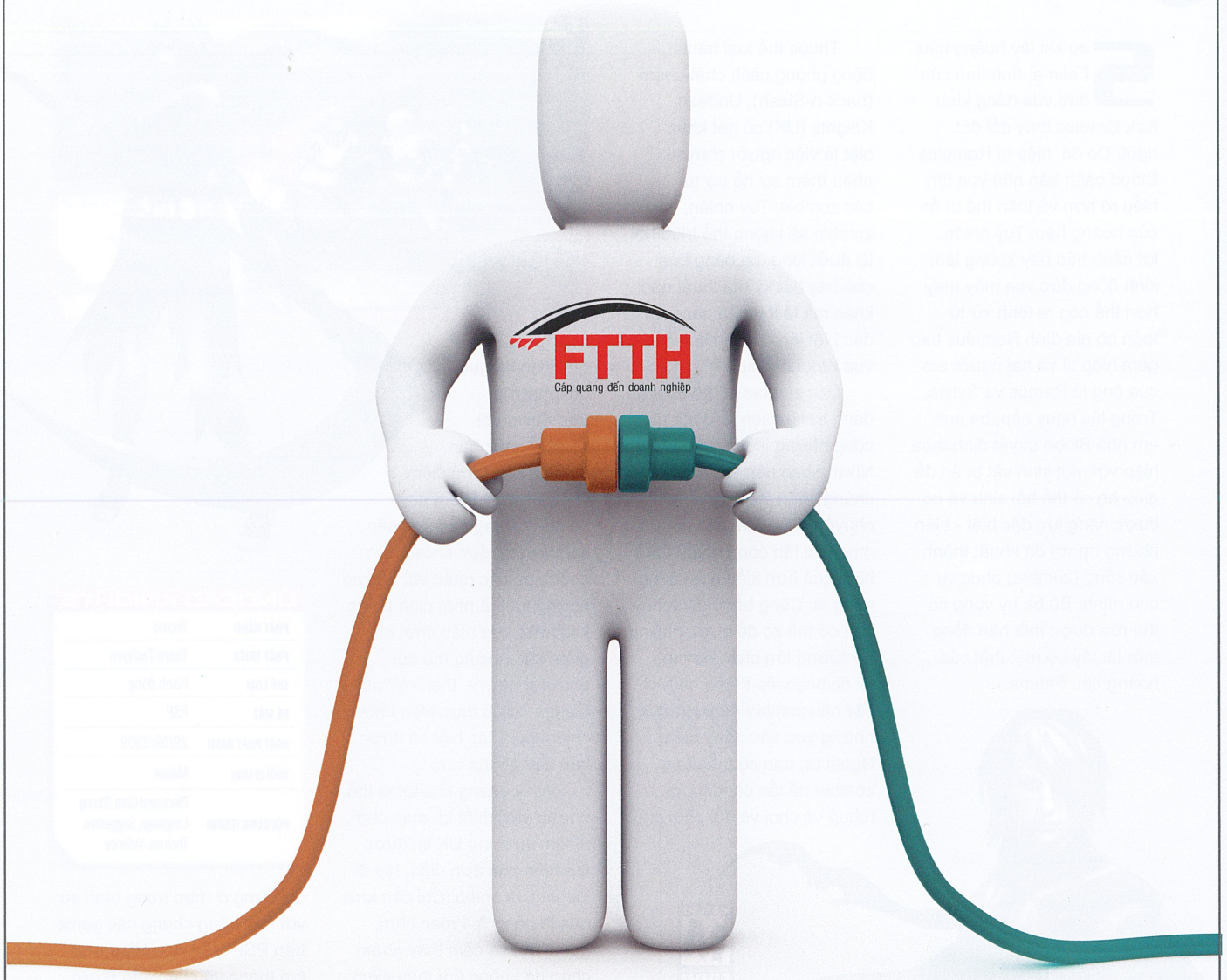
Sự đa dạng của các trụ phòng thủ cũng như chủng loại quân đối phương (bộ binh, không quân, thiết giáp…) đòi hỏi người chơi phải cân nhắc thật kỹ việc xây dựng mới có thể vượt qua những thử thách của trò chơi. Ứng với mỗi đơn vị quân tiêu diệt được người chơi sẽ nhận được tiền thưởng để nâng hoặc xây dựng thêm những trụ phòng thủ mới. Tuy nhiên nếu chẳng may xây dựng sai vị trí hoặc không đúng ý đồ chiến thuật bạn vẫn có thể thanh lý lại các trụ này để sửa sai. Cần lưu ý là tiền thu hồi bao giờ cũng thấp hơn tiền xây dựng ban đầu do đó bạn nên hạn chế tối đa các sai sót để tránh trường hợp đáng tiếc.

Fieldrunners có tổng cộng năm bản đồ chơi khác nhau (được mở khóa dần trong suốt quá trình chơi). Mỗi bản đồ chơi bao gồm ba chế độ chơi khác nhau. Đầu tiên là Classic – người chơi chỉ được sử dụng bốn trụ phòng thủ là Gatting Tower, Goo Tower, Missile Tower và Telsa Tower. Kiểu chơi thứ hai Extended – ngoài bốn trụ phòng thủ đã liệt kê người chơi được sử dụng thêm bốn trụ khác là Flame Tower, Mortar Tower, Laser Tower và Ice Tower nên độ phức tạp của màn chơi cũng tăng lên khá nhiều. Endless, kiểu chơi cuối cùng sẽ không giới hạn số lượng vòng chơi và chỉ kết thúc sau khi game thủ chẳng may "game over" hoặc sớm bỏ cuộc. Ngoài ra, mỗi bản đồ chơi cũng có ba cấp độ khó khác nhau là Easy, Normal và Hard để các game thủ kiểm tra trình độ của mình.

Điểm bất tiện của Fieldrunners là người chơi chỉ được cung cấp một slot save duy nhất sử dụng chung cho tất cả các chế độ, bản đồ chơi thay vì cung cấp thoải mái như nhiều tựa game cùng loại khác. Chức năng Leaderboards – để game thủ có thể so sánh thành tích của mình với các bạn chơi khác trên mạng cũng không thấy xuất hiện.

Tuy có dung lượng khá khiêm tốn (46 MB) nhưng phần nghe và nhìn của Fieldrunners nhìn chung khá "ổn", khi so sánh với các game PSP có dung lượng lớn hơn nhiều. Fieldrunners sẽ không khó để chinh phục các game thủ yêu thích thể loại Tower Defense nhờ những ưu điểm mà mình sở hữu.

LÊ HIẾU



INTERNET CÁP QUANG
Siêu tốc
mới của Viettel

Giải pháp truy nhập Internet tốc độ cao dành cho doanh nghiệp:

- Triển khai bằng cáp quang: chất lượng ổn định, bảo mật cao.
- Tốc độ đường truyền cực nhanh, băng thông lớn.
- Dịch vụ hỗ trợ IP tĩnh và băng thông đối xứng cho phép triển khai nhiều ứng dụng.
- Mỗi đường truyền có 1 nhân viên giám sát từ xa 24/7. Xử lý sự cố tối đa 3h.

Với lợi thế cơ sở hạ tầng cáp quang đáp ứng triển khai dịch vụ trên 63 tỉnh, thành phố, Viettel tự hào sẽ mang lại cho Quý khách hàng một dịch vụ mới xứng tầm với nhu cầu và đẳng cấp của doanh nghiệp.

VIETTEL

Hãy nói theo cách của bạn

Hotline: **(04-08) 6.288.0.288**

HIỆP SĨ XÁC SỐNG

UNDEAD KNIGHTS

Sau khi lấy hoàng hậu Fatima, tính tình của đức vua đáng kính Kirk Gradisc thay đổi đột ngột. Do đó, hiệp sĩ Romulus Blood cảnh báo nhà vua tìm hiểu rõ hơn về thân thế bí ẩn của hoàng hậu. Tuy nhiên, lời cảnh báo này không làm kinh động đức vua mảy may hơn thế còn ra lệnh xử tử toàn bộ gia đình Romulus bao gồm hiệp sĩ và hai người em của ông là Remus và Sylvia. Trong lúc nguy cấp, ba anh em nhà Blood quyết định thỏa hiệp với một sinh vật bí ẩn để giúp họ có thể hồi sinh và có được năng lực đặc biệt - biến những người đã khuất thành xác sống (zombie) phục vụ cho mình. Bộ ba hy vọng có thể rửa được mối hận đồng thời lật tẩy bộ mặt thật của hoàng hậu Fatima.

Thuộc thể loại hành động phong cách chặt-chém (hack-n-Slash), Undead Knights (UK) có nét khác biệt là việc người chơi sẽ nhận thêm sự hỗ trợ từ các zombie. Tuy nhiên, các zombie sẽ không thể triệu hồi từ dưới lòng đất bằng bùa chú hay bất kỳ ma thuật nào khác mà là thi triển năng lực đặc biệt lên các tên lính của vua Kirk Gradisc.

Các zombie sẽ hỗ trợ trận đánh bằng cách tự động tấn công những tên lính khác. Nhưng bạn nên tập hợp chúng, điều chỉnh hướng di chuyển đồng thời xác định mục tiêu tấn công nhằm tăng hiệu quả hơn kiểu hoạt động riêng lẻ. Cũng bằng cách này bạn có thể xô đổ được những bờ tường lớn chắn ngang lối đi, hoặc lập thành những cây cầu zombie để vượt qua những vực sâu nguy hiểm. Ngoài ra, bạn có thể dùng zombie để tấn công từ xa (chụp và chọi về đối phương).

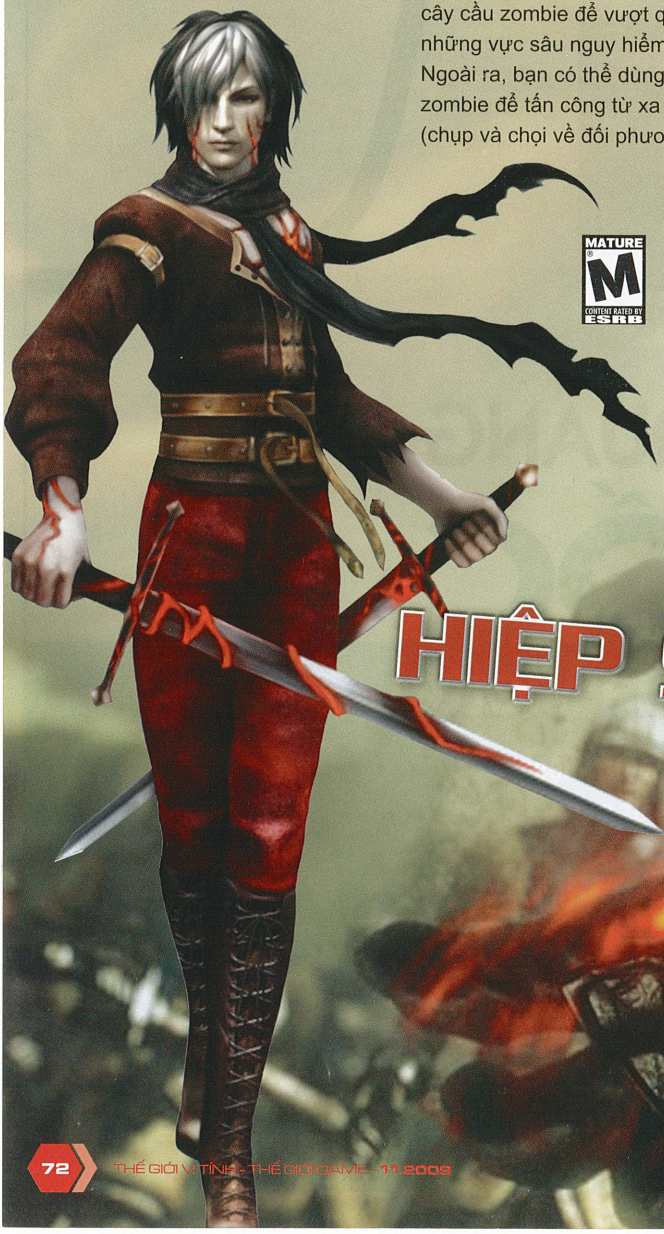
Việc hạ gục đối phương trên đường đi sẽ giúp các nhân vật tích lũy được điểm Dark Energy. Điểm này sẽ được dùng để nâng cấp sát thương, sức khỏe hoặc cho phép các nhân vật hưởng những lợi thế nhất định trước khi bước vào màn chơi như giảm sát thương mà đối phương gây ra, thanh Wrath Gauge - giúp thực hiện những chiêu thức đặc biệt sẽ được làm đầy nhanh hơn...

Với ý tưởng khá tốt là thế, nhưng việc thiết kế màn chơi, nhiệm vụ trong UK lại được thể hiện quá đơn điệu, lặp đi lặp lại quá nhiều. Chỉ cần lướt qua khoảng 3-4 màn chơi, game thủ sẽ cảm thấy nhàm chán do không tìm thấy điểm gì mới. Bên cạnh đó, để thể hiện được những trận đánh lớn với hàng chục nhân vật xuất hiện trên màn hình chơi, mô hình và độ chi tiết của các nhân vật, cảnh nền trong UK buộc phải hy sinh khá nhiều. Kết quả là hình ảnh của game chỉ dừng ở mức trung bình so với mặt bằng chung các game trên PSP hiện nay. Hiệu ứng âm thanh và nhạc nền được thực hiện theo kiểu "cưỡi ngựa xem hoa" nên không tạo được những dấu ấn đặc biệt. Những điểm trừ đáng tiếc này đã vô tình khiến UK chỉ là một tựa game "bình bình" không hơn không kém.

ĐẠI NGHĨA

UNDEAD KNIGHTS

PHÁT HÀNH	Tecmo
PHÁT TRIỂN	Team Tachyon
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	29/09/2009
TUỔI (ESRB)	Mature
NỘI DUNG (ESRB)	Blood and Gore, Strong Language, Suggestive Themes, Violence



MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

ƯU

- Ý tưởng điều khiển nhóm thú vị.

KHUYẾT

- Màn chơi và nhiệm vụ lặp lại quá nhiều.
- Tốc độ khung hình không ổn định.

HERO OF SPARTA

HERO OF SPARTA	
PHÁT HÀNH	Gameloft
PHÁT TRIỂN	Gameloft
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	01/10/2009
ESRB	RP

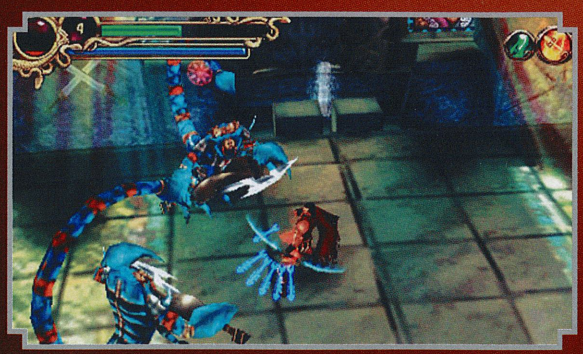
NGƯỜI HÙNG XỨ SPARTA

Tung hoành ngang dọc trên iPhone vào cuối năm 2008 và được nhiều chuyên san game nổi tiếng đánh giá là một trong những trò chơi hành động xuất sắc nhất trên chiếc điện thoại thông minh của Apple, Hero of Sparta (HoS) trò chơi của hãng Gameloft cũng được chuyển tiếp sang nền máy mới PSP thông qua dịch vụ bản quyền số PlayStation Network (PSN) của Sony vào tháng mười năm nay.

Game xoay quanh chuyến phiêu lưu của chàng chiến binh Sparta có tên Argos, người may mắn sống sót sau một vụ đắm thuyền và tình cờ lạc vào một hoang đảo. Nơi đây, Argos phải chiến đấu chống lại các sinh vật hung dữ trong truyền thuyết của Hy Lạp cổ như rắn Medusa, khổng lồ một mắt... để giải cứu cho nhà tiên tri, người có thể "chỉ đường dẫn lối" giúp anh quay trở về quê nhà của mình.

HoS chịu ảnh hưởng khá rõ nét bởi các game hành động chặt chém mà tiêu biểu nhất chính là God of War (GoW). Từ bối cảnh chơi đến xuất thân của các nhân vật chính Argos (HoS) và Kratos (GoW) đều có nhiều điểm tương đồng. Ngoài thanh kiếm ngắn và chiếc khiên đỡ Arsenal được cung cấp vào thời điểm đầu của trò chơi, để đối phó với đối phương ở những màn chơi sau Argos còn được trang bị thêm thanh kiếm khổng lồ Damocles, cung tên Apollonean, chiếc búa của Ajax – vị vua xứ Salamis... Mỗi vũ khí có cách thức tấn công và tuyệt kỹ đặc biệt khác nhau. Chẳng hạn như cung tên Apollonean, dù tốn rất nhiều năng lượng khi sử dụng nhưng có thể bắn thành chùm mũi tên rất thích hợp khi đối phó với các sinh vật bay thường xuất hiện theo bầy. Chiếc búa khổng lồ Ajax, khi thực hiện các chiêu tấn công rất nặng nề nhưng sát thương tạo ra lại cực kỳ hiệu quả, nhất là khi chạm mặt các sinh vật khổng lồ như Cyclops, bò cạp. Mặt khác, khi thi triển tuyệt chiêu đặc biệt, chiếc búa này sẽ tấn công tất cả các sinh vật đang đứng xung quanh Argos, việc này giúp anh thoát khỏi vòng vây đối phương thật dễ dàng.

Trong HoS, người chơi sẽ bắt gặp các pha Quick Time Event tương tự trong loạt game Shenmue, GoW hay Fahrenheit trước đây. Theo đó, mỗi khi các sinh vật mà Argos chạm trán chuẩn bị "lên dĩa" do hứng quá nhiều đòn, trên người chúng sẽ xuất hiện một biểu tượng. Lúc này, nhiệm vụ của người chơi là nhấn phím X, sau đó thao tác thật nhanh và chính xác các phím bấm xuất hiện trên màn hình chơi. Nếu thao tác đúng Argos sẽ thực hiện những chiêu kết liễu đối phương thật đẹp mắt. Việc thực hiện những chiêu kết liễu đẹp mắt này còn giúp nhân vật chính tích lũy được nhiều Red Orbs - giúp tăng kinh nghiệm và Blue Orbs – hồi phục năng lượng, Green Orgs – hồi phục sức khoẻ sau những trận đánh. Song song đó, nếu tinh mắt bạn có thể cải thiện hai thanh sức khỏe và năng lượng của Argos bằng việc tìm kiếm các Blue và Green Crytal được sắp đặt ẩn trên đường đi.

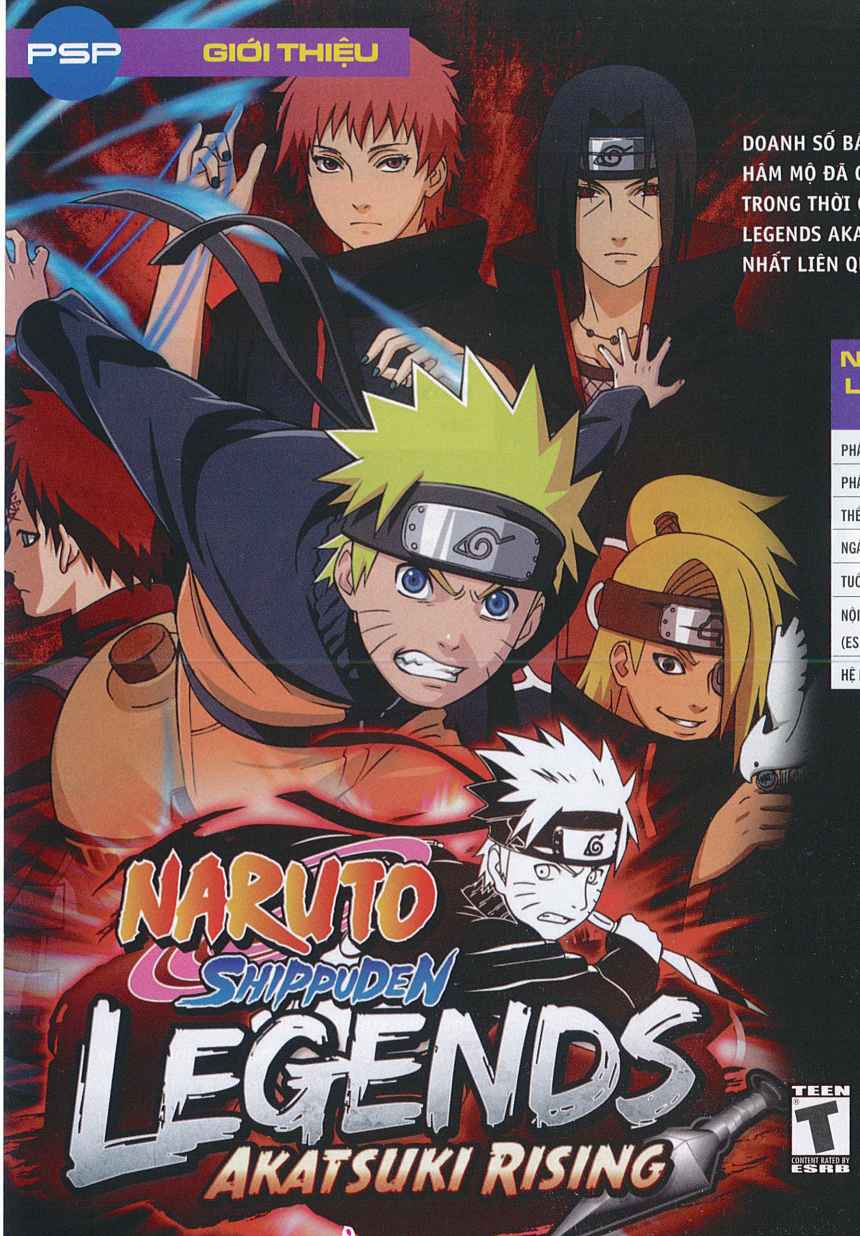


Nằm trong số 100 tựa game nhỏ được phân phối qua PSN trong dịp PSP Go ra mắt làng game, với dung lượng khiêm tốn 67MB nên chất lượng đồ hoạ và âm thanh của HoS có rất nhiều hạn chế. Các mô hình nhân vật thô cứng và đơn điệu, trong khi đó âm thanh mô phỏng và nhạc nền được thực hiện khá sơ sài. Tuy nhiên nếu chấp nhận bỏ qua những khuyết điểm này, HoS vẫn là một tựa game có cách chơi khá hấp dẫn đáng để bạn thưởng thức.

ĐẠI NGHĨA

Ưu
- Tiết tấu game dồn dập, hấp dẫn.

Khuyết
- Giá trị chơi lại thấp.



HUYỀN THOẠI NARUTO: CUỘC CHIẾN CHỐNG AKATSUKI

DOANH SỐ BÁN RA ỔN ĐỊNH VÀ NHỮNG PHẢN HỒI TỐT TỪ NGƯỜI HÂM MỘ ĐÃ GIÚP LOẠT GAME NARURO PHỦ SÓNG RẤT ĐỀU ĐẶN TRONG THỜI GIAN GẦN ĐÂY. SỰ XUẤT HIỆN CỦA NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS AKATSUKI RISING DÀNH CHO HỆ MÁY PSP, BẢN GAME MỚI NHẤT LIÊN QUAN ĐẾN CHÀNG NINJA NHÍ NÀY LÀ MỘT VÍ DỤ.

NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS AKATSUKI RISING	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai
PHÁT TRIỂN	Namco Bandai
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	06/10/2009
TUỔI (ESRB)	Teen
NỘI DUNG (ESRB)	Cartoon Violence, Mild Suggestive Themes
HỆ MÁY	PSP

Diễn biến của Akatsuki Rising (AR) được bắt đầu sau khi Naruto hoàn thành khóa huấn luyện với Hà Mô Tiên Nhân (Gama Sennin) Jiraiya và trở về quê nhà Konoha. Tuy nhiên, lúc này Naruto tình cờ biết được quê hương mình đang bị Akatsuki (một tổ chức tội ác tập hợp các ninja siêu đẳng với dã tâm thống trị các nước bằng bất kể cách thức độc ác, tàn bạo nào) tấn công. Không cam chịu quy phục những kẻ có mục đích xấu xa này, chàng ninja nhí quyết định phối hợp cùng các bạn của mình lập thành liên minh để đối phó với Akatsuki.

Trọng tâm chính là phần chơi theo cốt truyện "Scenario Mode", kết cấu theo dạng hành động nhập vai 3D với camera được thiết lập theo góc nhìn của người thứ ba tương tự như các phiên bản Naruto: The Broken Bond, Naruto: Uzumaki Chronicles. Ngoài những tình huống đã được sắp đặt sẵn ở phần chơi này, các game thủ có thể chủ động nhận và giải quyết thêm các nhiệm vụ thông qua phần Mission Mode. Bằng cách này người chơi sẽ kiếm thêm được nhiều tiền để mua sắm vật dụng hoặc nhận các phần thưởng hữu ích. Tuy nhiên không biết có phải do áp lực phải thực hiện thời gian ngắn hay không mà hệ thống nhiệm vụ trong AR rất đơn điệu và tẻ nhạt. Chúng luôn chạy theo một khuôn cố định là tìm và diệt, cách sắp xếp luôn diễn biến trùng lặp nên chỉ tiếp xúc trong thời gian ngắn là các game thủ sẽ không còn mặn mà, quan tâm đến nhiều.

Có lẽ để chữa cháy cho khuyết điểm này, game bổ sung thêm phần Battle Mode và Join Friend cho phép bạn lựa chọn nhân vật để tranh tài cùng máy hoặc giao hữu cùng bạn bè với thể thức thi đấu tương tự game song đấu. Nhưng do xác định ngay từ đầu đây chỉ là món ăn thêm chứ không phải là món ăn chính nên khó có thể đòi hỏi game này tạo bất ngờ và hứng thú cho người chơi như Naruto: Ultimate Ninja Storm hay Naruto: Clash of Ninja Revolution các bản game song đấu khá thành công dựa trên thương hiệu Naruto.

Điều an ủi duy nhất đối với các game thủ chính là hai mảng hình ảnh và âm thanh của game được gọt giũa và xây dựng rất chỉnh chu. Đặc biệt là ở bản game này game thủ có thể lựa chọn âm lồng tiếng là tiếng Nhật để có thể cảm nhận game tốt hơn bên cạnh phần tiếng Anh quen thuộc.

Đáng tiếc là "một cánh én không thể làm nên mùa xuân". Với cách xây dựng màn chơi còn quá nhiều bất cập, hệ thống chiến đấu kém hấp dẫn, AR sẽ khó tạo được thiện cảm tốt đối với các game thủ.

XUÂN YẾN

ƯU

- Âm thanh và đồ hoạ được đầu tư tốt.

KHUYẾT

- Hệ thống chiến đấu quá đơn điệu.
- Các nhiệm vụ lặp đi lặp lại nhiều, kết cấu không chặt chẽ.
- Phần chơi đối kháng không có gì nổi bật.

Linh Nga *hiện đại* hay Linh Nga *truyền thống:*

"Múa vẫn luôn là linh hồn tôi!"

Một Linh Nga vừa *truyền thống* vừa *hiện đại*

Về nước sau 10 năm bôn ba học múa nơi xứ người, Linh Nga đang ở trong độ rực rỡ của tài năng. Đoạt hàng loạt các giải thưởng lớn, được nhiều đoàn múa danh tiếng của Trung Quốc mời ở lại hợp tác nhưng Linh Nga vẫn giữ nguyên tâm niệm như ban đầu "ra đi là để quay về". Chính điều này góp phần mang về cho khung trời múa nước nhà một làn gió tươi trẻ và hiện đại. Hòa chung xu hướng trẻ hóa và hiện đại hóa nghệ thuật, sự hiện diện của lớp trẻ như Linh Nga hứa hẹn một tương lai tươi sáng hơn, mới mẻ hơn cho nền múa dân tộc Việt.

Có bố mẹ là đôi nghệ sĩ ưu tú, tài danh Đặng Hùng – Vương Linh, nhưng ngoài yếu tố con nhà nòi ấy, thế mạnh thực sự của Linh Nga nằm ở sự nhạy cảm trong diễn xuất, độ tinh tế trong kỹ thuật.

Gia đình là trên hết

Nhưng trên hết, điều khiến Linh Nga tỏa sáng trên sân khấu chính là những khoảnh khắc hết mình vì nghệ thuật, sự rung động cộng hưởng trong từng vũ điệu, khả năng nhạc cảm và ngôn ngữ hình thể biểu cảm; cùng một tinh thần cầu tiến không mệt mỏi, luôn tìm tòi học hỏi để làm mới mình và làm mới nghệ thuật múa.

Luôn xuất hiện với phong cách năng động và hiện đại nên ít người biết Linh Nga thực ra là một cô gái khá truyền thống, luôn hướng về gia đình. Thật dễ dàng bắt gặp hình ảnh một Linh Nga lúc nào cũng tươi sáng, tự nhiên với gương mặt ít trang điểm và mái tóc suông dài quen thuộc. Đó là bởi Linh Nga luôn ý thức giữ gìn những nét duyên con gái rất truyền thống; một phần vì thấy hợp, một phần vì biết mẹ thích tóc dài mà Nga thì lúc nào cũng muốn làm mẹ vui. Với Nga, gia đình là trên hết! Truyền thống là vậy, nhưng Linh Nga không cổ hủ mà lại rất tân tiến, hiện đại. Và điều ấy ngời ra cả dáng vẻ bên ngoài "rất mẫu" của cô. Mái tóc dài thường được Linh Nga bới cao nên ở cô toát lên vẻ cá tính, hiện đại mà vẫn nhẹ nhàng thanh thoát. Dường như hiện diện trong con người Linh Nga là một sự hòa quyện tuyệt vời giữa truyền thống và hiện đại, tạo nên một phong cách rất riêng và cuốn hút!

Có phải chính vì bản thân con người Linh Nga đã ẩn chứa sự hòa quyện ấy nên ngay cả vũ điệu và phong cách múa cũng thể hiện sự kết hợp giữa truyền thống và hiện đại một cách hài hòa. Nếu đã từng xem Linh Nga trong "Vũ" thì không khó để nhận ra những nội dung hiện đại được truyền tải bằng động tác múa dân gian thật tinh tế. Và ngược lại, những điệu vũ truyền thống lại được nâng lên một tầm cao mới với sự hỗ trợ của hiệu ứng sân khấu hiện đại. Sự kết hợp đột phá ấy đã mang lại một "Vũ" ấn tượng mà sâu sắc, pha trộn nhưng không lai tạp, vẫn rạng ngời một bản sắc Việt!

Hết mình trên sàn tập

Và cứ thế, cô chim công bé nhỏ, dù đã và đang gặt hái nhiều thành công, trở thành nghệ sĩ múa xuất hiện dày đặc trên các phương tiện báo chí, nhưng vẫn ngày đêm miệt mài trên sàn tập. Nếu có dịp được ngắm Linh Nga trong lúc tập luyện, sẽ thấy nơi cô rạng ngời một nghị lực phi thường, một sự nghiêm túc cao độ. Dường như toàn bộ tâm trí, sức lực, cô đều dành cả vào từng ngôn ngữ hình thể đầy biểu cảm. Thật khó hiểu cô gái nhỏ này lấy đâu ra sức lực và năng lượng để sau khi dốc mình cho những hoạt động và chương trình biểu diễn, cô vẫn luôn giữ được nguồn cảm hứng vô tận mỗi khi xỏ chân vào đôi giày múa. Linh Nga chỉ đáp lại bằng nụ cười nhẹ như gió thoảng ***"vì múa là linh hồn tôi"*** trong lúc không quên thưởng thức món cà phê sữa yêu thích của mình.

Tỉnh ngay chưa đến 3 giây!

CÀ PHÊ LON Birdy® mới

www.birdy.com.vn

AJINOMOTO®

Tên game: Heavy Rain: The Origami Killer | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Quantic Dream | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment | **Dự kiến phát hành:** Quí 1/2010 | **Hệ máy:** PS3

SÁT NHÂN XẾP GIẤY

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

TRUY TÌM KẺ SÁT NHÂN BÍ ẨN

Nếu các bạn đã từng chơi qua game Indigo Prophecy (còn có tên khác là Fahrenheit), ắt hẳn rất ấn tượng với phong cách làm game của Quantic Dream: diễn tiến game như một bộ phim hình sự trinh thám, với những pha hành động theo ngữ cảnh (Quick Time Event) đem lại sự hấp dẫn cao độ cho người chơi. Quantic Dream sẽ lại một lần nữa ứng dụng kiểu chơi "có một không hai" này cho Heavy Rain, với sự nâng cấp và hoàn thiện triệt để. Heavy Rain, theo nhà sản xuất, vẫn mang phong cách hình sự trinh thám đậm chất đen tối và kỳ bí như trò chơi trước. Các tình tiết cốt truyện cụ thể của game đến lúc này vẫn được Quantic Dream giữ khá kín. Chỉ biết nội dung xoay quanh những vụ giết người hàng loạt gây nên bởi một tên cuồng sát có bí danh "The Origami Killer" (kẻ sát nhân xếp giấy, do tất cả những nạn nhân của hắn đều được tìm thấy với một hình xếp giấy trong tay). Người chơi trong game sẽ liên quan mật thiết đến những vụ án mạng này và tìm cách vén màn bí mật xung quanh chúng và truy tìm tung tích kẻ sát nhân.

Nói đến đây, ắt hẳn bạn sẽ nghĩ nhân vật chính trong trò chơi chắc sẽ là một viên cảnh sát hay thám tử gì đấy phải không? Đúng và cũng không đúng. Vì nhân vật bạn điều khiển được trong game không phải là 1, mà đến 4 người. Họ bao gồm nhân viên FBI Norman Jayden, thám tử tư Scott Shelby, kiến trúc sư Ethan Mars và nữ phóng viên Madison Paige. Cả 4 người đều có chung mục tiêu là truy tìm "kẻ sát nhân xếp giấy" và bạn sẽ luân phiên điều khiển từng người dựa theo diễn tiến của câu chuyện.

PHONG CÁCH LÀM GAME KỲ LẠ

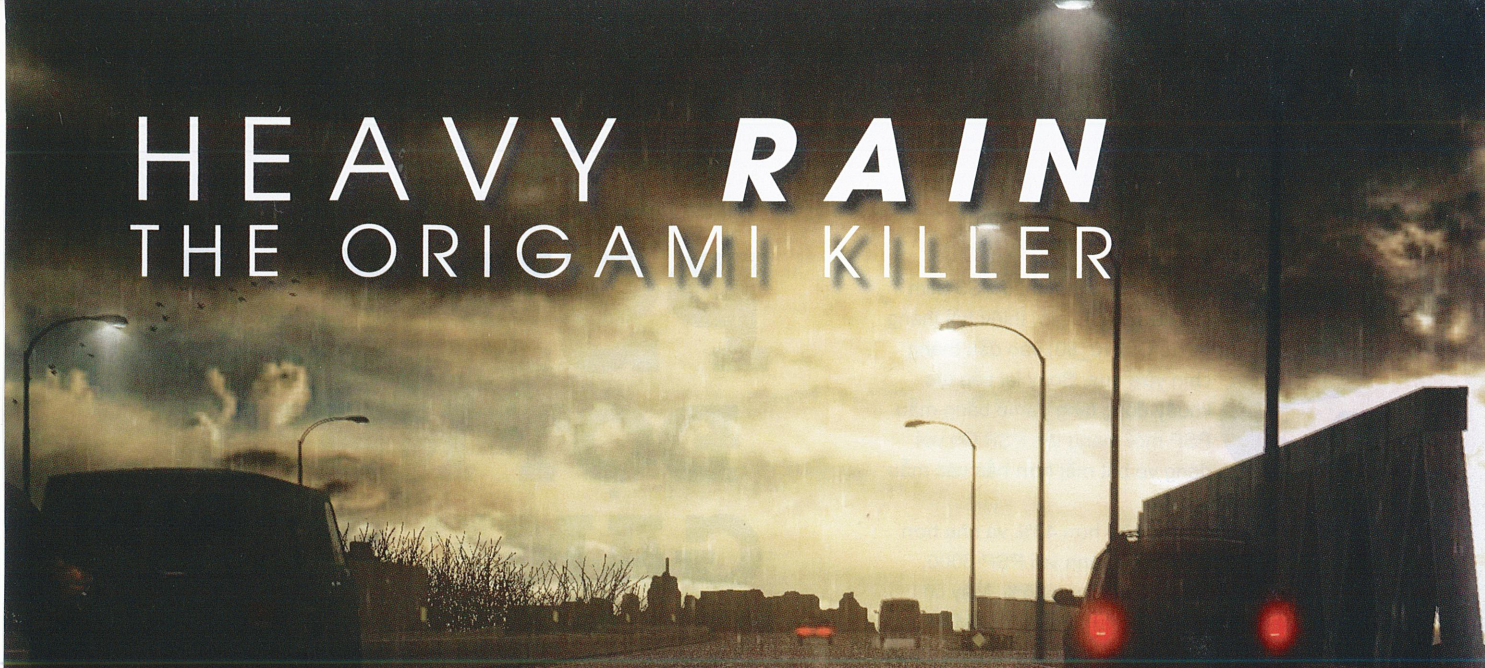
Hãng Quantic Dream có một quan niệm rất độc đáo trong việc thực hiện game phiêu lưu. Họ muốn người chơi không chỉ đơn thuần là "khán giả", thưởng thức câu chuyện game một cách thụ động, mà muốn người chơi trở thành "biên kịch" và "đạo diễn"; nghĩa là tình tiết, cốt truyện và cả kết cục của game đều do người chơi tự quyết định, tương ứng với những hành động họ đã làm khi chơi game. Đã từng được ứng dụng trong Indigo Prophecy, nhưng với sự hoàn thiện của công nghệ riêng do chính Quantic Dream phát triển, phong cách này sẽ được thể hiện đậm nét hơn và là tâm điểm lối chơi của Heavy Rain.

Cũng vì muốn người chơi tập trung hơn vào tình tiết trong game, không mất công lo điều khiển nhân vật mà Quantic Dream đã đưa vào game một lối điều khiển khá lạ. Bạn di chuyển nhân vật không phải bằng Analog như thông thường mà bằng... nút cò (trigger). Bấm mạnh hay nhẹ sẽ khiến nhân vật đi nhanh hoặc chậm. Vậy cần Analog dùng để làm gì? Để điều khiển đầu và tầm nhìn của nhân vật, từ đó nhân vật sẽ di chuyển theo hướng mà anh ta/cô ta đang nhìn. Các hoạt động khác đều diễn ra theo kiểu hành động theo ngữ cảnh, nghĩa là một biểu tượng nút bấm sẽ xuất hiện ở nơi cần tương tác và bạn cần bấm chính xác để nhân vật thực hiện. Đương nhiên không thể thiếu các pha bấm nút tuần tự theo ngữ cảnh mỗi khi có những hành động nhanh như chiến đấu hay rượt đuổi với những kẻ khả nghi. Thậm chí những phân đoạn hội thoại với các nhân vật NPC, nhà sản xuất cũng biến thành phong cách hành động ngữ cảnh luôn khi cho các suy nghĩ của nhân vật bay lượn quanh người, mỗi cái kèm theo một nút bấm riêng. Bấm mỗi nút nhân vật sẽ nói ra điều mà mình đang suy nghĩ.

CHO PHÉP NGƯỜI CHƠI ĐIỀU KHIỂN CỐT TRUYỆN GAME

Vậy khía cạnh "biến người chơi thành đạo diễn game" nằm ở đâu? Ở ngay trong các lựa chọn theo ngữ cảnh đó. Ở mỗi tình huống, game đều cho phép người chơi có nhiều lựa chọn để giải quyết vấn đề, từ đó câu chuyện sẽ được lái theo nhiều hướng khác nhau. Một ví dụ điển hình là phân cảnh thám tử Shelby đến tìm một chủ cửa hàng

HEAVY RAIN
THE ORIGAMI KILLER



tạp hóa, vốn là cha một nạn nhân của "kẻ sát nhân xếp giấy". Chưa biết bắt chuyện thế nào thì cửa hàng của ông này bị một kẻ cướp tấn công. Lúc này Shelby có nhiều lựa chọn để giải quyết tình huống. Bạn có thể không làm gì cả và chờ cho tên cướp bắn chết ông chủ. Cách thứ hai là bước đến thương lượng với tên cướp, lựa lời khuyên giải hắn. Cách thứ ba là lẻn đến giằng co với tên cướp. Ở cả 2 cách này lại chia ra 2 trường hợp, nếu thất bại bạn sẽ bị bắn, nếu thành công bạn sẽ khiến tên cướp sợ hãi và bỏ chạy. Chưa hết đâu nhé, tùy theo cách bạn xử lý tình huống này ra sao mà sau đó ông chủ tiệm (nếu còn sống) sẽ phản ứng với bạn thế nào và có chịu hợp tác, giao cho bạn một vật chứng quan trọng hay không.

Bạn thấy đấy, chỉ là một phân cảnh nhỏ trong game mà đã có biết bao nhiêu lựa chọn cho bạn giải quyết vấn đề. Chính nhờ những lựa chọn khác nhau này mà game sẽ đi theo những hướng riêng biệt, dẫn đến những kết cục hoàn toàn khác nhau. Đến đây chắc sẽ có bạn lên tiếng: "Dù đi theo nhiều hướng khác nhau nhưng cuối cùng thì cũng là kiểu tóm được thủ phạm, công lý được thực thi chứ gì?" Hoàn toàn không phải vậy đâu bạn nhé. Bên trên người viết đã đề cập đến một tùy chọn có thể khiến nhân vật Shelby bị bắn chết. Bạn nghĩ lúc này sẽ "Game Over" và chơi lại? Không hề! Nếu một nhân vật chết, câu chuyện game vẫn sẽ tiếp diễn với 3 nhân vật còn lại. Thậm chí bạn chơi sao đó mà cả 4 nhân vật đều "die", cũng không hề có "Game Over" mà lúc này game sẽ chuyển đến một đoạn kết dành riêng cho tình huống này. Như vậy, có thể thấy Quantic Dream đã dự đoán kỹ càng cách chơi của người chơi và đưa vào game rất nhiều kết thúc khác nhau. Điều này sẽ khiến game có giá trị chơi lại rất cao, với mỗi lần chơi sẽ có những tình tiết và kết cục khác nhau, một điều rất hiếm thấy trong thể loại game phiêu lưu.

ĐỒ HỌA HỨA HẸN ĐỈNH CAO

Quá sa đà vào lối chơi độc đáo của Heavy Rain mà không để tâm đến đồ họa của game sẽ là một thiếu sót cực lớn. Quantic Dream sử dụng những công nghệ đồ họa tiên tiến nhất mà máy PlayStation 3 có thể "kham" nổi để biến Heavy Rain trở thành một game "đẹp như phim". Phần được nhóm phát triển chú trọng nhất chính là nhân vật, họ được đầu tư rất nhiều trong các phần "bắt" chuyển động (motion capture) và biểu hiện cảm xúc chi tiết trên gương mặt, từ đó biến những nhân vật ảo trong game trở nên sống động như các diễn viên bằng xương bằng thịt. Đặc biệt, các diễn hoạt nhân vật cũng như những pha hành động gay cấn trong game đều ứng dụng triệt để công nghệ vật lý PhysX của hãng NVIDIA.

Với những gì đã được thể hiện và quảng bá cho đến lúc này, Heavy Rain: The Origami Killer đang nằm trong danh sách "đáng mong đợi nhất" của các game thủ PS3 trong suốt thời gian qua. Tại các triển lãm, hội thảo game trong năm nay, các đoạn trailer và gameplay mẫu của Heavy Rain luôn được chào đón và tán thưởng rất nồng nhiệt. Hy vọng sự háo hức của các game thủ đối với trò chơi độc đáo này sẽ được thỏa mãn triệt để khi game ra mắt, dự kiến là đầu năm 2010.

PHUONG MAI

PSP GO ĐỘT NHẬP GAME GIỚI

Sau khi cho ra mắt mẫu PS3 Slim (đã được TGG giới thiệu hồi tháng trước G0910_80) vào đầu tháng chín vừa qua, Sony lại tiếp tục khuấy động làng game bằng mẫu PSP mới mang tên PSP Go với dáng vẻ bắt mắt hơn hẳn các mẫu PSP từng ra mắt trước đây.

PSP Go có kích thước nhỏ hơn 43% và nhẹ hơn 56% so với PSP-1000. Khi so sánh với PSP-3000, PSP Go là nhỏ hơn 16% và nhẹ hơn 35%. Máy có trượt theo chiều ngang tương tự như thiết bị Mylo COM-2 cũng của Sony từng ra mắt hồi đầu năm ngoái. Đáng chú ý là ổ dĩa UMD đã được loại bỏ hoàn toàn trong phiên bản mới này. Thay vào đó, máy được trang bị hẳn ổ cứng gắn trong với dung lượng lên tới 16 GB. Với dung lượng khá dư dả này các game thủ có thể tha hồ chứa các file nhạc, phim, hình ảnh và đặc biệt là tải về các game PSP được phát hành thông qua dịch vụ PlayStation Network (PSN) của Sony (các game PSP cũ đã phát hành trên định dạng UMD trước đây cũng sẽ xuất hiện trên PSN). Nếu vẫn chưa thoả mãn với dung lượng này, người sử dụng có thể mở rộng bộ nhớ trong của máy (tối đa là 32 GB) qua khe thẻ nhớ M2 Micro thay thế cho khe Memory Stick Pro Duo trước đây.

Để có được kích thước nhỏ gọn và bắt mắt như hiện nay, màn hình LCD của PSP Go cũng được rút gọn xuống còn 3,8 inch thay vì 4,3 inch như các máy PSP thế hệ cũ. Tuy rút gọn kích thước nhưng độ phân giải của màn hình vẫn không thay đổi (480x272). Có lẽ lý do này khiến hình ảnh trên PSP Go có vẻ mịn và sắc nét hơn trước.

Thân máy được phủ bằng sơn bóng nên rất dễ bám dấu vân tay. Tuy nhiên phần thân sau giờ đây được bố trí thêm hai viền cao su giúp các game thủ có thể thao tác và cầm máy dễ dàng hơn. Phím analog giờ đây được đặt về phía tay phải (thay vì bên trái) của D-Pad và có kích thước nhỏ hơn trước. Trong khi đó hai phím Star và Select lại được thiết kế khá sát và chụm thân vào nhau nên thao tác có phần khó khăn hơn trước. Phím điều chỉnh âm lượng giờ đây được bố trí ở phần thân trên nằm giữa hai phím L và R. Tương tự như đời PSP-3000 trước đây, PSP Go có tích hợp sẵn microphone được đặt ở giữa phím analog và cụm phím Select và Star để người sử dụng có thể thực hiện các cuộc đàm thoại qua dịch vụ Skype.

Máy vẫn tích hợp sẵn kết nối Wi-Fi quen thuộc cho phép người dùng duyệt web, chơi game…và đặc biệt là tải về các game được phát hành qua PSN. Tuy nhiên, thời gian tải về chậm hơn nhiều so với việc sử dụng PlayStation 3 hoặc PC (thông qua phần mềm Media Go). Mặt khác, khi kích hoạt chức năng tải về, người dùng phải chấp nhận treo máy mà không thể sử dụng bất kỳ tính năng nào khác. Do đó bạn nên tải các game PSP trên PSN bằng PlayStation 3 hoặc PC trước rồi sau đó dùng cáp USB (được bán kèm theo máy) để chuyển đổi qua máy. Mô-đen PSP mới còn hỗ trợ cả chuẩn Bluetooth 3.0 cho phép người sử dụng dễ dàng kết nối với các thiết bị như tai nghe không dây, tay cầm Sixaxis hoặc DualShock 3 của PS3 để tán gẫu và chơi các game.

Khi đóng nắp trượt, màn hình của máy sẽ chuyển sang trạng thái chờ, lúc này một đồng hồ sẽ xuất hiện. Nếu nhấn cả hai phím L và R cùng lúc bộ lịch điện tử thể hiện ngay tháng sẽ thay thế cho chiếc đồng hồ này. Theo Sony, pin của PSP Go có thời gian sử dụng trong khoảng từ 3 đến 6 giờ tuỳ vào cách thiết lập độ sáng màn hình (máy có 3 mức thiết lập), ứng dụng mà bạn đang chạy. Hiện tại PSP Go chỉ mới có hai màu chính là trắng và đen, nhiều khả năng trong tương lai máy sẽ có nhiều gam màu mới tương tự các máy PSP thế hệ trước.

Hiện tại giá máy PSP Go tại Việt Nam ở thời điểm thực hiện bài viết là khoảng 5.300.000 đồng.

NGỌC NHI

Cửa hàng tham khảo:

Mi Mi Game 55A – 114 Pasteur, Quận 1, TP HCM. ĐT: (848) 3.9140594 – 3.9140595

HALO Shop 82 Pasteur, Quận 1, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (08) 3.8218361 – 3.9141494.

Tốc độ. Thuần túy và đơn giản

Ổ Cứng Máy Tính Để Bàn
WD Caviar® Black™

Giải pháp nào cho những PC luôn chạy hết công suất hoặc máy tính game vận hành ngày đêm? Chính là WD Caviar Black với hai bộ xử lý, bộ đệm cache 32MB và dung lượng lên đến 1TB. Vận hành cực mát. Công nghệ đầu đọc không chạm. Tính năng chống rung hoàn hảo. Cùng với thời hạn bảo hành 5 năm. Tốc độ quay 7200 RPM không gì kiềm chế. Giải pháp vô cùng hoàn hảo đối với người dùng đam mê tốc độ.

Sức mạnh của sự lựa chọn, chất lượng của WD

WD Western Digital®

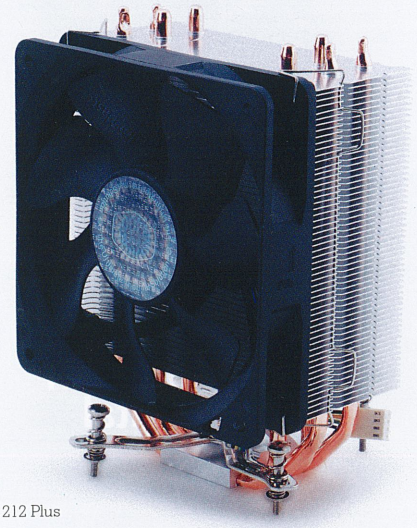
Western Digital, WD, logo WD, WD Caviar và Put Your Life On It là các thương hiệu đã đăng ký tại Hoa Kỳ và các quốc gia khác; Black là thương hiệu của Tập Đoàn Western Digital Technologies. Các thương hiệu khác có thể được đề cập ở đây là tài sản của các pháp nhân khác. Thông số kỹ thuật của sản phẩm có thể thay đổi mà không cần thông báo. © 2008, Tập Đoàn Western Digital Technologies. Bảo lưu mọi quyền. Một gigabyte (GB) = một tỉ byte. Một terabyte (TB) = một nghìn tỉ byte. Tổng dung lượng có thể truy xuất thay đổi tùy vào môi trường vận hành.

"QUÁI VẬT" CHO GAME THỦ

Hòa nhịp cùng sự xuất hiện các BXL mới như Intel socket 1156/1366LGA (Core i7, Core i5) hay AMD socket AM3 (Athlon II, Phenom II), Cooler Master cũng nhanh chóng "cập nhật" thiết kế các sản phẩm tản nhiệt BXL. Ngoài việc hỗ trợ các BXL mới kể trên, Cooler Master V10, Hyper 212 Plus, Hyper TX3 còn tương thích với các BXL cũ hơn, sử dụng socket 775LGA hoặc AM2, AM2+.

Cấu hình thử nghiệm: BMC Abit AW9D-Max, BXL Intel P4 EE 955 (3,46GHz, FSB 1066MHz), bộ đôi card đồ họa nVidia GeForce GTX 275, DDR2-SDRAM Corsair XMS2 Xpert 2x1024MB bus 800MHz, ổ cứng SATA2 2x160GB, ổ DVD-ROM 16X. Nguồn Cooler Master RS-850-EMBA 850w. Môi trường thử nghiệm 28 độ C.

Cooler Master V10



Hyper 212 Plus

Cooler Master V10

Được mệnh danh "quái vật" với thiết kế rất "hầm hố", kích thước 23,7x13x16,1cm, tương đương với tản nhiệt của card đồ họa "full size". Do hạn chế về kích thước thùng máy, bộ phận tản nhiệt tách thành 2 nhánh, gồm các lá nhôm xếp chồng lên nhau dạng tháp theo trục đứng và có 1 nhánh ngả bóng bên trên bộ nhớ hệ thống (RAM). Để tăng khả năng tản nhiệt, "quái vật" có đến 10 heatpipe dẫn nhiệt theo 3 hướng khác nhau lên các lá nhôm bên trên. V10 được trang bị 2 quạt làm mát kích thước lớn, được cấp nguồn 12v từ BMC lẫn bộ nguồn.

Kết quả thử nghiệm cho thấy khả năng tản nhiệt của "quái vật" rất ấn tượng, chẳng hạn ở chế độ không tải nhiệt độ BXL ở mức 36 độ C, cao nhất là 60 độ C trong phần thử nghiệm 3DMark 06. Kết quả thử nghiệm với Prime95 cũng dừng ở mức 59 độ C, thấp hơn 1 chút so với 3DMark 06. Điều này cũng dễ hiểu vì 3DMark 06 đòi hỏi toàn hệ thống phải vận hành tối đa để đáp ứng yêu cầu thử nghiệm. Quạt hoạt động rất êm, độ ồn tối thiểu đạt 17dBA (decibel), tốc độ quạt từ 800 - 2.400rpm (vòng/phút), hiệu suất tải khí tối đa khoảng 90CFM tương đương 2,52m3/phút (1CFM = 0,028m^3/phút). Giá 2.123.000đ, bảo hành 12 tháng.

Hyper 212 Plus

Hyper 212 Plus, phiên bản mới nhất trong dòng tản nhiệt BXL Hyper của Cooler Master. Thiết kế hài hòa, các lá nhôm của bộ phận tản nhiệt xếp chồng lên nhau dạng tháp, quạt làm mát hoạt động theo trục ngang, đẩy không khí len qua các lá tản nhiệt và đưa ra ngoài bằng quạt hút ở mặt sau thùng máy. Tản nhiệt có kích thước khá lớn, chiều cao lên đến 158,5cm nên bạn phải gỡ bỏ quặng lấy gió (hoặc quạt) ở nắp trái thùng máy khi lắp đặt. Quạt được gài cố định bằng 2 thanh kim loại, thao tác tháo lắp rất đơn giản, có thể thay đổi sao cho tối ưu với thiết kế thùng máy của mỗi người dùng. Ngoài ra, phụ kiện đi kèm có thêm 2 thanh kim loại, cho phép gắn thêm 1 quạt trong trường hợp cần thiết. Phần đế hấp thụ nhiệt và phần tản nhiệt gắn kết nhau bằng 4 heatpipe, mỗi heatpipe chia làm 2 nhánh dẫn nhiệt lên các lá nhôm bên trên. Hyper 212 Plus trang bị quạt làm mát 120mm, lấy nguồn 12v trực tiếp từ BMC. Cánh quạt được uốn cong và nhiều cánh hơn làm tăng hiệu suất lưu chuyển không khí qua các lá nhôm tản nhiệt.

Thử nghiệm thực tế cho thấy khả năng tản nhiệt của Hyper 212 Plus rất hiệu quả. Chẳng hạn ở chế độ không tải, nhiệt độ BXL ở mức 43 độ C, cao nhất là 69 độ C trong phần thử nghiệm Prime95 và 3DMark 06. Quạt hoạt động rất êm, độ ồn tối thiểu có thể đạt 13dBA và cao nhất là 32dBA tương ứng với tốc độ quạt từ 600 - 2.000rpm, hiệu suất tải khí đạt 76,8CFM. Giá 642.000đ, bảo hành 12 tháng.

Hyper TX3

Hyper TX3

Hyper TX3 có thiết kế khá giống Hyper 212 Plus nhưng có kích thước nhỏ gọn hơn (90x51x139mm). Thao tác lắp ráp cũng đơn giản hơn, không đòi hỏi phải tháo BMC khỏi thùng máy. Thiết kế tản nhiệt dạng tháp, quạt hoạt động theo trục ngang, đẩy không khí len qua các lá tản nhiệt và được đưa ra ngoài bằng quạt hút của thùng máy, hạn chế hiện tượng khí nóng "quanh quẩn" bên trong. Quạt được gài cố định bằng 2 thanh kim loại, có thể thay đổi tùy theo nhu cầu người dùng. Phụ kiện đi kèm cũng bổ sung 2 thanh kim loại để gắn thêm 1 quạt khi cần thiết. Do kích thước nhỏ gọn, phần đế hấp thụ nhiệt và phần tản nhiệt gắn kết nhau bằng 3 heatpipe xếp song song nhau, mỗi heatpipe chia làm 2 nhánh dẫn nhiệt lên các lá nhôm bên trên. Hyper TX3 sử dụng quạt làm mát loại 92mm, cánh quạt cũng được uốn cong, có nhiều cánh nhằm tăng hiệu quả tản nhiệt.

Kết quả thử nghiệm cho thấy khả năng tản nhiệt của Hyper TX3 khá tốt, chẳng hạn ở chế độ không tải nhiệt độ BXL ở mức 47 độ C, cao nhất là 72 độ C trong phần thử nghiệm Prime95 và 3DMark 06. Quạt hoạt động êm, độ ồn tối thiểu 17dBA (decibel) và cao nhất là 35dBA tương ứng với tốc độ quạt từ 800 - 2.800rpm (vòng/phút), hiệu suất tải khí đạt 54,8CFM. Giá 464.000đ, bảo hành 12 tháng.

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ: **An Pha:** 121 Lê Thị Riêng, P.Bến Thành, Q.1, TP.HCM - (08) 3925 0719

PHÍM ĐỎ DẪN ĐƯỜNG

Những phím đỏ nhẹ và êm có thể biến bạn thành "sát thủ thầm lặng" trong game.

Không phải ai mới chơi game cũng thuộc các nhóm phím điều khiển, như nhóm phím W,A,S,D dành cho các game bắn súng, thể thao, MMORPG (nhập vai trực tuyến nhiều người chơi) hay nhóm phím định hướng dành cho game nhảy, thể thao. Không ít người đã chơi game lâu rồi nhưng cũng chưa quen phím. Đến ngay cả những người chơi game lâu rồi tỉnh thoảng vẫn gõ nhầm phím, thường là khi chơi game vào ban đêm mà không bật đèn hay dùng ánh sáng yếu.

Trên thị trường đã có nhiều loại bàn phím dùng đèn để chiếu sáng mặt phím nhưng giá còn khá cao so với hầu bao của các bạn trẻ yêu game. Bàn phím KB-G235 là một giải pháp tiết kiệm hơn mà vẫn khá hiệu quả.

KB-G235 có thiết kế nhỏ gọn, với vỏ màu đen khá sang trọng, bàn phím có 104 phím và lỗ thoát nước ở bên dưới. Trên bàn phím còn có dãy đèn led màu cam dùng để báo tắt/mở chức năng Num Lock, Caps Lock và Scroll Lock. Riêng các phím thông dụng trong chơi game như: A, S, D, W và các phím điều hướng thì có màu đỏ giúp các game thủ mới vào nghề tập làm quen với các phím này. Những lúc game thủ không nhớ phím có thể nhìn lướt qua là có thể nhấn chính xác phím mà mình cần nhấn.

Khi thử nghiệm chơi game CrossFire, FiFa hay Ace Combat, Hot step cho thấy, các phím nhấn nhạy và êm. Bề mặt phím nhám tạo cảm giác chắc chắn hơn lúc gõ. Đây là điểm đáng khen của thiết bị bình dân này.

Ngoài ra, bàn phím còn có tổ hợp phím nóng giúp các game thủ dễ dàng nghe nhạc/ xem phim để thư giãn, hay mở nhanh các ứng dụng Internet Explorer, Outlook, Search, Explore. Chữ được in theo công nghệ laser nên không bị phai theo thời gian. Việc cài đặt bàn phím cũng khá đơn giản, game thủ chỉ cần cắm cổng USB vào máy tính và không cần cài trình điều khiển là có thể sử dụng ngay. KB-G235 tương thích với hệ điều hành Windows 2000/ XP/ Vista và Windows 7.

Khi game thủ đã tự tin hơn, hoặc không thích các phím màu đỏ nữa, họ có thể thay đổi các phím đỏ bằng phím màu đen (đi kèm theo bàn phím). Sản phẩm có kèm theo công cụ để gỡ phím ra dễ dàng.

Giá: 232.000 đồng, thời gian bảo hành 12 tháng.

HOÀNG HẬN

LIÊN HỆ: **Silicom:** Hà Nội - (04) 3732 3232/ Đà Nẵng - (0511) 375 0300/ TP.HCM - (08) 3943 3333

HAI THÙNG MÁY "KHỦNG" của THERMALTAKE

Thermaltake Xaser VI và Xaser VI Mx được thiết kế dựa theo cảm hứng từ dòng xe thể thao Ferrari nổi tiếng thế giới. Thiết kế tinh xảo, kết cấu chắc chắn, các góc cạnh được cắt gọt nhằm tăng tính thẩm mỹ và an toàn cho người dùng. Cả 2 thùng máy đều khoác bộ cánh tông đen mạnh mẽ, lớp lưới tản nhiệt và 2 bên hông cách điệu hình chữ X như để khẳng định tên tuổi sản phẩm. Xaser VI thích hợp cho cấu hình 1 hệ thống mạnh mẽ "sát game khủng". Xaser VI Mx "khiêm tốn" hơn nhưng vẫn đủ cho cấu hình đa card đồ họa hoặc để ép xung.

Cấu hình thử nghiệm:
BMC Abit AW9D-Max, BXL Intel P4 EE 955 (3,46GHz, FSB 1066MHz), bộ đôi card đồ họa nVidia Geforce GTX 275, DDR2-SDRAM Corsair XMS2 Xpert 2x1024MB bus 800MHz, ổ cứng SATA2 160GB, 7200rpm, ổ DVD-ROM 16X. Nguồn Cooler Master RS-850-EMBA 850w.

Thermaltake Xaser VI (VG4000BNS)

Xaser "đệ lục" thuộc dòng full tower, dàn khung bằng thép chuẩn SECC dày 1mm, khả năng chịu lực tốt, nặng 18kg và có khóa an toàn. Với ưu thế về kích thước, ngoài các chuẩn ATX, micro ATX của bo mạch chủ (BMC), Xaser VI còn tương thích cả chuẩn E-ATX và SSI CEB (BMC dành cho server, workstation hỗ trợ 2 BXL). Cửa trước bằng hợp kim nhôm dày 2mm, có thể thay đổi hướng mở tùy người dùng. Bảng điều khiển gồm các nút power, reset và ngõ giao tiếp thiết kế dạng trượt. Mặt sau có vị trí dành riêng cho ống dẫn chất lỏng của tản nhiệt nước. Chân đế lớn, chạy suốt theo chiều dài của thùng máy nhằm giúp thùng máy đứng vững hơn.

Do có ưu thế về kích thước nên bên trong thùng máy khá thoáng, không vướng víu khi thao tác, ngay cả với cấu hình thử nghiệm sử dụng 2 card đồ họa NVIDIA Geforce GTX 275 (ID: A0908_43). Hệ thống tản nhiệt có thể gắn đến 6 quạt làm mát kích thước khác nhau. Mặc định được trang bị sẵn 2 quạt 140mm (1 trước, 1 trên nóc) tốc độ đạt 1000rpm (vòng/phút) và 1 quạt 120mm tốc độ 1.300rpm (mặt sau). Giá 5.801.000đ, bảo hành 3 năm.

Thermaltake Xaser VI Mx (VH9000BWS)

Xaser VI Mx thuộc dòng mid-tower, tương thích với bo mạch chủ chuẩn ATX lẫn micro ATX. Để tăng tính thẩm mỹ, nắp trái thùng là 1 cửa sổ trong suốt để "khoe" cấu hình phần cứng bên trong. Các nút power, reset và các ngõ giao tiếp hỗ trợ thiết bị ngoại vi trong bảng điều khiển được dời lên nóc thùng máy. Chân đế bằng nhựa loại lớn giúp thùng máy đứng vững hơn.

Được xem là phiên bản thu nhỏ của Xaser "đệ lục" nhưng khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng của MX không hề thua kém. Mặt trước có 5 khoang gắn ổ đĩa 5¼", 5 khoang 3½" và 8 khe gắn card mở rộng. Thiết kế bên trong vẫn gắn được 2 card đồ họa kích thước "full size"; tuy hơi "chật vật" khi lắp ráp. Hệ thống tản nhiệt của Scout có thể gắn tối đa 5 quạt làm mát loại 140mm và 120mm. Mặc định chỉ gắn sẵn 2 quạt 140mm (1 trước, 1 trên nóc) tốc độ 1.000rpm và 1 quạt 120mm tốc độ 1.200rpm ở mặt sau. Giá 2.767.000đ, bảo hành 3 năm.

Để đánh giá khả năng tản nhiệt, chúng tôi sử dụng cấu hình phần cứng với BXL Intel P4 EE 955 (cấu hình chi tiết bên cạnh), môi trường thử nghiệm 28 độ C và ghi nhận kết quả bằng HWMonitor. Nhìn chung, cả 2 thùng máy đều thực hiện tốt chức năng tản nhiệt, giữ các linh kiện phần cứng luôn mát mẻ và ổn định mà không gây ồn ào. Nhưng với ưu thế về số lượng lẫn kích thước quạt làm mát, hiệu quả tản nhiệt của Xaser "đệ lục" cao hơn so với Xaser VI Mx; chẳng hạn ở chế độ không tải, nhiệt độ bên trong thùng máy của cả 2 khá tương đồng, lần lượt là 35 và 36 độ C và có sự cách biệt khá lớn trong 2 phép thử Prime95 và 3Dmark 06 (cao nhất là 6 độ C).

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ: **Sao Biển.** 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (8) 3862 4741.

mobifone
mọi lúc - mọi nơi

NOKIA
Connecting People

Gửi Ovi Mail, theo sao ca hát.

Nokia 2700 classic

Một Ovi Mail, muôn vàn trải nghiệm.

- Cơ hội biểu diễn cùng Hồ Ngọc Hà và Hà Anh Tuấn trên sân khấu trước hàng ngàn người
- Nhận vé tham dự live-show hoành tráng này vào tháng 12

Truy cập ngay **www.nokia.com.vn/ovi** để có cơ hội:

Đặc biệt, từ nay đến ngày 31/12, khi mua điện thoại Nokia (*) và sở hữu tài khoản Ovi Mail, bạn sẽ nhận ngay 4 thẻ GPRS của Mobifone (mỗi thẻ có thời hạn sử dụng 1 tuần) để bạn tha hồ khám phá thế giới di động bất tận cùng Ovi. Ngoài ra, khi kích hoạt thẻ GPRS này, bạn còn có cơ hội rút thăm trúng thưởng điện thoại Nokia mỗi tuần.

(*):Nokia 2600, 2600 classic, 2630, 2680 slide, 2760, 3600 slide, 3610 fold, 5000, 5130, 5220, 5310, 5610, 6267, 6500 classic, 6500 slide, 6600 fold, 6600 slide, 7210, 7310, 7500 Prism, 7610, 7900 Crystal Prism, 2330, 2323, 2700c, 2720

NOKIA
ovi
www.nokia.com.vn/ovi

© 2009 Nokia

THERMALTAKE & 7 ĐẾ TẢN NHIỆT

Bảy đế tản nhiệt máy tính xách tay (MTXT) đến từ Thermaltake phù hợp với nhiều loại MTXT khác nhau từ dòng bình thường đến dòng máy chơi game chuyên dụng. Thermaltake T500, T1000, Massive23 CS và Massive23 ST áp dụng công nghệ tản nhiệt dạng chủ động với các quạt làm mát kích thước khác nhau, khả năng tản nhiệt hiệu quả trong khi T3000, WavX 13" và WavX 15" sử dụng công nghệ tản nhiệt dạng thụ động với ưu điểm không gây ồn ào khi hoạt động, tiết kiệm điện năng tiêu thụ và có tính di động cao hơn. Ngoài ra, T3000 còn được bổ sung các ống dẫn nhiệt (heatpipe) nhằm tăng khả năng truyền tải nhiệt. Thử nghiệm thực tế trên MTXT Toshiba Portege M900 T650 bằng công cụ PCMark Vantage (chạy 3 lần liên tục) trong môi trường 27 độ C. Kết quả được ghi nhận bằng tiện ích HWMonitor. Điểm cần lưu ý là tùy thuộc vào cấu trúc, cách thiết kế phần cứng của mỗi dòng MTXT mà kết quả đạt được có thể khác nhau.

T3000

T3000

T3000 có thiết kế dạng phiến mỏng, đơn giản nhưng chắc chắn, mặt dưới có các thanh ngang nhằm tăng khả năng chịu lực và chân đế cao su tạo độ bám. Đế tản nhiệt được làm từ được làm từ hợp kim nhôm, thích hợp các dòng MTXT có kích thước màn hình từ 12 đến 15" (inch). Ngoài chức năng cơ bản là hỗ trợ hệ thống tản nhiệt tốt hơn, với kích thước khá mỏng (2,9cm), T3000 còn giúp bảo vệ máy tính khỏi va đập khi nằm gọn bên trong túi đựng MTXT. Tuy nhiên với trọng lượng khá nặng (khoảng 0,87kg), sản phẩm không thích hợp đối với người dùng thường xuyên di chuyển.

T3000 sử dụng phương pháp tản nhiệt thụ động với 4 heatpipe ở mặt dưới nhằm tăng cường khả năng truyền tải nhiệt. Như đã đề cập bên trên, ưu điểm của T3000 là hoạt động rất êm, không ảnh hưởng đến thời gian sử dụng pin và không "chiếm dụng" cổng USB của MTXT. Giá: 589.000đ, bảo hành 24 tháng.

WavX 13"

WavX 15"

WavX 13", WavX 15"

WavX 13" và WavX 15" giống hệt nhau cả về kiểu dáng lẫn thiết kế; dạng phiến mỏng, sử dụng gam màu bạc thời trang cùng các hoa văn trang trí hình bán nguyệt. Cả 2 được làm từ hợp kim nhôm dày 2,9cm và khá nhẹ. WavX 13" chỉ nặng khoảng 0,39kg và WavX 15" nặng khoảng 0,49kg, có thể mang cùng MTXT khi di chuyển. Tương tự T3000, WavX 13" và WavX 15" cũng sử dụng phương pháp tản nhiệt thụ động, tận dụng đặc tính "mau nóng chóng nguội" của nhôm cùng các hoa văn trang trí có tiết diện tiếp xúc với không khí tốt hơn, giúp việc tản nhiệt nhanh hơn. Được đặt tên theo khả năng hỗ trợ, WavX 13" thích hợp với dòng MTXT kích thước màn hình từ 10 – 13inch. WavX 15" có kích thước lớn hơn, phù hợp với dòng MTXT kích thước màn hình từ 12 – 15". WavX 13" giá 767.000đ, WavX 15" giá 874.000đồng, bảo hành 24 tháng.

T500

T500

T500 có kích thước nhỏ gọn, 35x23x2,5cm, được làm từ nhựa ABS nên khá nhẹ (370g), mặt dưới có chân đế cao su chống trượt. Thiết kế của đế khá đơn giản, sử dụng tông đen bóng bẩy, thích hợp cho các dòng MTXT có kích thước màn hình từ 12 – 15". Điểm đặc biệt trong thiết kế của T500 là sử dụng quạt hút, không khí nóng tỏa ra bên dưới MTXT được "gom" lại và đẩy ra phía sau, không gây khó chịu cho người dùng. Đế tản nhiệt trang bị 2 quạt làm mát loại 8cm, công suất 0,9w, cấp nguồn từ cổng USB của MTXT. Quạt hoạt động êm, độ ồn khoảng 19dBA (decibel), tốc độ 1.500rpm (vòng/phút) cùng hiệu suất tải khí khá cao, đạt 28CFM tương đương 0,672m3/phút (1CFM = 0,028m3/phút). Giá 321.000đ, bảo hành 24 tháng.

T1000

T1000

Lấy cảm hứng từ dòng xe thể thao nổi tiếng thế giới, T1000 có kiểu dáng hiện đại, mạnh mẽ, khoác bộ cánh đen tuyền bóng bẩy, 2 khe lấy gió ở cạnh bên gam đỏ cùng hệ thống đèn LED xanh dương của quạt làm mát thêm phần quyến rũ. Không khí được lấy vào qua các khe lấy gió để làm mát toàn bộ mặt dưới MTXT. Mặt dưới có lớp đệm chống trượt và có thể thay đổi góc nhìn màn hình giúp người dùng thoải

mái hơn, tiện dụng hơn khi sử dụng máy tính. T1000 sử dụng 1 quạt tản nhiệt loại 12cm, tốc độ 800rpm, có nút mở/tắt nguồn điều khiển hoạt động của quạt và bổ sung cổng USB trên thân đế. Quạt hoạt động êm, độ ồn ở mức 16dBA nhưng hiệu suất tải khí khá cao, khoảng 32CFM. Đế tản nhiệt có kích thước 33x31x2,5cm, nặng 0,6kg; lớn hơn 1 chút so với T500. Được chế tạo từ hợp kim nhôm và nhựa ABS, đế tản nhiệt thích hợp cho những dòng máy tính có kích thước màn hình từ 12 – 15". Giá 500.000đ, bảo hành 24 tháng.

Massive23 CS, Massive23 ST

Massive23 CS, Massive23 ST thiết kế dành riêng cho giới game thủ. Kích thước đế tản nhiệt lên đến 36x32x5,2cm, mặt trên thiết kế dạng lưới tổ ong kết hợp cùng quạt tản nhiệt loại lớn giúp không khí lưu chuyển tốt hơn. Kết quả thử nghiệm cho thấy khả năng tản nhiệt của 2 đế khá ấn tượng, nhiệt độ BXL và ổ cứng đều thấp hơn 3 độ C so với khi không sử dụng đế tản nhiệt. Tuy có cùng kích thước nhưng Massive23 ST chỉ nặng 0,89kg do phần thân đế được làm bằng nhựa ABS trong khi Massive23 CS nặng đến 1,6kg do làm bằng hợp kim nhôm. Massive23 CS, Massive23 ST là lựa chọn thích hợp cho những dòng MTXT chơi game, giải trí đa phương tiện có kích thước màn hình lên đến 17" và cả loại có khung hình rộng.

Cả 2 trang bị 1 quạt làm mát loại 20cm, tốc độ tối đa 800rpm, có nút tắt/mở nguồn điều khiển hoạt động của quạt. Quạt hoạt động êm, độ ồn ở mức 17dBA, hiệu suất tải khí đạt 57CFM. Massive23 CS giá 1.249.000đ, Massive23 ST giá 839.000đ, bảo hành 24 tháng.

TRUNG DOÃN

Liên hệ: **Sao Biển.** 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (8) 3862 4741.

Massive23 CS

Massive23 ST

SONY ERICSSON YARI ĐIỆN THOẠI CHƠI GAME CẢM ỨNG

Sony Ericsson Yari có thiết kế trượt, kích thước 100 x 48 x 15,7 mm, trọng lượng 115g sở hữu màn hình TFT QVGA rộng 2,4 inch, hỗ trợ hiển thị 262.000 màu có độ phân giải 240 x 320. Máy còn được trang bị camera 5 Megapixel có khả năng tự động lấy nét, được tích hợp thêm các tính năng nhận diện khuôn mặt, nhận diện nụ cười. Máy cũng được trang bị hệ thống định vị toàn cầu GPS và cảm biến chuyển động, cho phép màn hình tự động xoay theo chiều song song với mặt đất.

Sony Ericsson Yari hỗ trợ bốn băng tần GSM/GPRS/EDGE và hai băng tần UMTS với kết nối tốc độ cao HSDPA. Ngoài ra, chiếc máy này còn được tích hợp các tính năng Bluetooth, radio FM, có cổng USB, ngoài bộ nhớ trong 60 MB máy còn có khe cắm thẻ microSD hỗ trợ lên tới 16 GB. Pin của máy có thời gian chờ là 450 giờ và tuỳ vào băng tầng sử dụng mà thời gian chờ của máy sẽ dao động từ 4,5 đến 11 giờ.

Gờ phải của máy được trang bị phím chụp hình nóng và hai nút điều chỉnh âm lượng. Đặc biệt khi chuyển qua chế độ chụp ảnh hai phím này sẽ giữ chức năng phóng to, thu nhỏ đối tượng chụp. Trên đỉnh của màn hình trượt là phím nút bật/tắt đèn Flash khi chụp ảnh và phím điều chỉnh chế độ chụp (đêm, ngày v.v). Cạnh trái của máy có cổng kết nối với sạc, tai nghe và PC.

Người viết đã có dịp dợt qua bốn trò chơi cảm ứng trên chiếc điện thoại này là Bowling, LocoRoco, Fitness và Tennis. Với Bowling, thay vì thao tác trên phím bấm thông thường, giờ đây người chơi chỉ cần giữ phím hành động và khẽ vung điện thoại như đang ném bóng, Yari sẽ tự động phân tích tốc độ ném và góc thay đổi của cổ tay để thể hiện lên bóng bowling mà người chơi đã thực hiện trong game. Trong khi đó, với LocoRoco, dù vẫn phải sử dụng phím hành động để thực hiện thao tác nhảy cho nhân vật trong game, nhưng khi cần di chuyển về phía trái hoặc phải người chơi chỉ cần khẽ nghiêng điện thoại theo chiều tương ứng thay vì thao tác phím như ở các phiên bản trước.

Trong Fitness vàTennis, khi đặt máy đối diện với người chơi, camera phụ và cảm biến phát hiện chuyển động đặt trên màn hình trượt của máy sẽ ghi nhận và phân tích mọi hành động của người chơi để tạo thành những cử động tương ứng cho nhân vật trong game. Trong Tennis, chỉ cần đỡ bóng quá nhanh, hay quá chậm nhân vật trong game sẽ đỡ bóng trượt. Tuy nhiên, việc thể hiện các cú bỏ nhỏ, trả bóng mạnh máy vẫn chưa ghi nhận chính xác lắm (phiên bản mà người viết thử nghiệm vẫn là bản thử nghiệm Prototype). Hiện tại giá bán của Yari vẫn chưa được tiết lộ.

ANH TUẤN

ĐÁP ỨNG NHU CẦU PHỔ THÔNG

Bộ nguồn máy tính (PSU) là thành phần rất quan trọng đối với hoạt động của hệ thống. Việc lựa chọn bộ nguồn phù hợp không chỉ dành riêng cho những cấu hình "khủng" để chơi game, thiết kế đồ họa mà cả những cấu hình phổ thông cho nhu cầu học tập, làm việc đơn giản. Năm bộ nguồn gồm Balance King 4000, 4500 của Huntkey; Litepower 350w, 450w và 500w của Thermaltake là lựa chọn thích hợp cho những hệ thống trang bị card đồ họa rời. Các sản phẩm của Thermaltake hỗ trợ công nghệ Active Power Factor Correction (Active PFC), đạt chứng nhận 80Plus (thông tin từ NSX) với mức hiệu năng khoảng 80% (Litepower 450w đạt 85%). Các sản phẩm của Huntkey đạt hiệu năng khoảng 70% và có giá "mềm" hơn.

Huntkey Balance King 4000, 4500

Huntkey Balance King 4000, 4500 thiết kế hướng đến người dùng gia đình với công suất tương ứng là 400w và 450w. Đặc điểm của dòng sản phẩm Balance King là khả năng tự động điều chỉnh công suất đầu ra đường +12v theo nhu cầu của BXL và card đồ họa. Điều này có thể giúp bạn tiết kiệm chi phí thay mới bộ nguồn khi nâng cấp BXL, card đồ họa ngốn điện năng hơn. Cả 2 sản phẩm được thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.2 và SSI EPS12V v2.91 với 2 đường cấp nguồn +12v, công suất tối đa của mỗi đường là 18A. Sự khác nhau của 2 bộ nguồn nằm ở công suất tối đa đường +3,3v và +5v. Cụ thể 4000 có đường +3,3v là 24A, đường +5v là 17A; 4500 có đường +3,3v là 25A, đường +5v là 20A. Ngoài tuyến cáp cấp nguồn cho bo mạch chủ (BMC) loại 20+4 chân và nguồn thứ cấp 4+4 chân tương thích với tất cả các BMC, các tuyến cáp cấp nguồn khác gồm 4 ngõ SATA, 2 ATA, 1 FDD và 2 PCIe 6+2 chân.

Cả 2 được chăm chút từ vẻ bề ngoài, vỏ nguồn cứng cáp, làm bằng kim loại mạ niken bóng bẩy. Quạt làm mát kích thước 120mm, nằm bên dưới lưới bảo vệ được cách điệu bằng những đường cong "gợi cảm" nhằm giảm sự nhàm chán. Quạt hoạt động êm, tự điều chỉnh tốc độ tùy tải. Ngoài tuyến cáp chính 24 chân được bó lưới bảo vệ, các tuyến cáp còn lại vẫn để trần nhưng chắc chắn tạo cảm giác an toàn do sử dụng loại cáp tốt. Ngoài ra, Balance King 4000, 4500 còn có các chế độ bảo vệ OCP, OPP, OVP, SCP nhằm đảm bảo an toàn cho hệ thống (và cả bộ nguồn) khi hoạt động. Balance King 4000 giá 803.000đ, Balance King 4500 giá 839.000đ, bảo hành 24 tháng.

Huntkey Balance King 4000

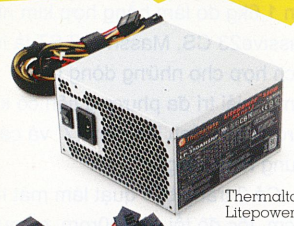
Huntkey Balance King 4500

Thermaltake Litepower 350w, Litepower 450w, Litepower 500w

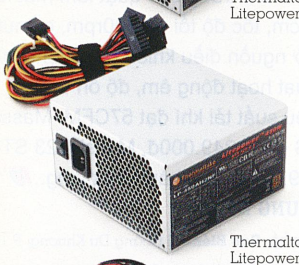
Dòng sản phẩm Litepower thiết kế hướng đến người dùng phổ thông theo tiêu chí "ăn chắc mặc bền", hỗ trợ công nghệ Active PFC có khả năng tự điều chỉnh điện áp, khử nhiễu và ổn dòng. Thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.3, cùng hỗ trợ 2 đường cấp nguồn +12v, khả năng tải tối đa của mỗi đường +12v Litepower 350w là 15A, công suất tải tối đa (full load) là 336w (tương ứng với 28A, tổng công suất của cả 2 đường +12v). Litepower 450w tải tối đa 17A cho mỗi đường +12v và công suất tải tối đa là 408w (tương đương 34A). Litepower 500w có khả năng tải 18A cho mỗi đường +12v và công suất tải tối đa là 408w (tương đương 36A). Ngoài ra, đường cấp nguồn +3,3v và +5v của Litepower 450 và 500 cùng đạt mức 24A trong khi Litepower 350 thấp hơn 1 chút, đường +3,3v là 21A và +5v là 20A.

Cả 3 cùng có tuyến cáp cấp nguồn cho BMC loại 20+4 chân, 1 nguồn thứ cấp 4 chân và các tuyến cáp cấp nguồn khác cho phần cứng gồm 2 ngõ SATA, 4 ATA, 1 FDD và 1 PCIe 6 chân; riêng Litepower 450w có đến 4 ngõ SATA. Litepower 500w có nguồn thứ cấp hỗ trợ cả loại 4 chân lẫn 8 chân và có đến 2 tuyến cáp nguồn PCIe 6 chân.

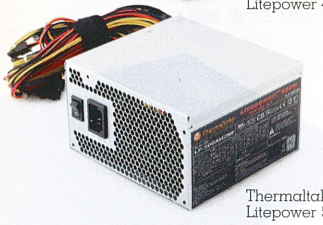
Các sản phẩm cũng được chăm chút khá kỹ, vỏ nguồn bằng kim loại cứng cáp, mặt sau dạng lưới tổ ong. Quạt làm mát kích thước 120mm, hoạt động êm, tự điều chỉnh tốc độ tùy tải. Ngoài tuyến cáp chính 24 chân được bó lưới bảo vệ, các tuyến cáp còn lại cũng để trần nhưng vẫn đảm bảo an toàn do sử dụng loại cáp tốt. Nhằm đảm bảo an toàn cho hệ thống (và cả bộ nguồn) khi hoạt động, cả 3 bộ nguồn cùng hỗ trợ các chế độ bảo vệ OCP, OVP, SCP. Litepower 350w giá 1.071.000đ, Litepower 450w giá 1.463.000đ, Litepower 500w giá 1.784.000đ, bảo hành 24 tháng.



Thermaltake Litepower 350w



Thermaltake Litepower 450w



Thermaltake Litepower 500w

ANH THƯ

LIÊN HỆ:

Huntkey: Anh Ngọc. Hà Nội: (04) 3943 1592 / TP.HCM: (08) 6264 5343;
Nam Thành: 52 Phố Vọng, P.Phương Mai, Q.Đống Đa, Hà Nội. ĐT: (04) 3628 2899

Thermaltake: Sao Biển. 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (8) 3862 4741.

CUỘC CHIẾN với chính mình

Nhân bài viết "Văng tục trong thế giới ảo" đăng trên Thế Giới Game số tháng 10/2009, chuyên gia mục Gỡ Rối Tơ Game cũng có đôi lời bàn thêm về nạn nói tục cùng những lời tư vấn cho các game thủ trẻ.

Một trong những điều làm game và game thủ bị "mất điểm" trong mắt những người xung quanh, đặc biệt dưới cái nhìn của các vị phụ huynh là các câu nói tục thường xuyên trong khi chơi. (Nói tục chứ không còn phải là văng tục nữa vì về mặt hành vi ứng xử văn hoá thì văng tục là nhất thời không kiềm chế được khi gặp phải tình huống cùng đường, không tìm được cách diễn đạt bằng ngôn ngữ bình thường. Còn nói tục là sử dụng thường xuyên, thành thói quen, coi những từ khiếm nhã này là bình thường trong vốn từ của bản thân). Hình tượng quen thuộc trong các tiệm net là các game thủ say sưa … chửi bậy, cả bằng miệng lẫn bằng tay. Thua chửi tục, thắng chửi tục, cáu giận văng tục, vui mừng cũng lại ...văng tục. Trong những tiệm net bình dân, đã đành. Trong những văn phòng sang trọng, giữa những người chơi được coi là trí thức những từ này hình như cũng chẳng có sự kiêng dè. Dường như văng tục đã trở thành phương cách duy nhất để thể hiện cảm xúc của người chơi. Tần số của những từ ngữ này ở người chơi game cao đến nỗi người ngoài có thể nghĩ rằng hình như không thể chơi game mà không nói tục.

Sự thực thì thế nào? Có đến mức như vậy không?

Cuộc khảo sát bỏ túi

Quan sát thế giới gamers, theo dõi những diễn đàn của họ và làm một cuộc phỏng vấn bỏ túi một số game thủ chúng tôi nhận thấy :

- Một số người thường xuyên nói tục và cho rằng trong những lúc căng thẳng, bực bội, nói như thế thấy nhẹ người, "sướng miệng", lúc hân hoan cũng phải nói thế mới "đã". Những người này cho rằng nói tục là chuyện "bình thường, ai chả nói, có gì quan trọng đâu". Họ không ý thức được mức độ khiếm nhã của lời thô tục. Vốn từ của họ "phong phú" và họ sử dụng "mọi lúc, mọi nơi", nên việc họ sử dụng trong thế giới ảo - môi trường nhiều căng thẳng, nhiều cung bậc cảm xúc – là điều không khó hiểu.

- Một số khác a dua "theo phong trào", dần dần thành quen miệng.

- Một số ít có ý thức rằng nói tục là không hay nhưng không đủ bản lĩnh để chống lại, sợ bị cô lập, sợ bị cho là "dở hơi".

- Một số kiên quyết phản đối chuyện nói tục và đủ bản lĩnh lên tiếng trước hiện tượng này. Tiếc rằng họ chưa đông, và chưa tập hợp được thành một lực lượng đối trọng, có tiếng nói chung, đủ mạnh để có ảnh hưởng tốt đến đông đảo người chơi.

"Xấu" theo nhiều góc độ

Thực ra không chỉ có game thủ nói tục, và không chỉ trong thế giới ảo họ mới nói tục, phạm vi lây nhiễm của dịch bệnh này ghê gớm hơn nhiều, và ảnh hưởng của nó là vô cùng đáng ngại; đến mức nếu được cảnh báo về tác hại sâu xa của nó, ít ai dám mạnh miệng tiếp tục. Từ góc độ sức khoẻ, đã có những nghiên cứu sinh học, y học chứng minh những lời nói tục là những từ tiêu cực, mang năng lượng xấu, ảnh hưởng tức thời đến hệ thần kinh và lâu dài tác động xấu đến toàn bộ cơ thể. (Đi sâu vào phân tích ảnh hưởng của việc nói tục, chắc chắn những người đang giàu có vốn từ loại này hẳn sẽ vô cùng ngạc nhiên vì nói tục còn được giới khoa học y coi là một nguyên nhân của vô số bệnh trong đó có hiếm muộn và thậm chí ảnh hưởng đến di truyền). Từ góc độ văn hoá, việc nói tục tràn lan cho thấy người nói tỏ ra coi thường những chuẩn mực xã hội, làm ô nhiễm môi trường xã hội, mà điều đó tác động xấu đến chính bản thân người phát ngôn vì nó hạ thấp giá trị của nhân cách. Từ góc độ xã hội, việc này chẳng những làm tổn thương người khác, dễ gây ra những cãi vã, đánh nhau, thậm chí dẫn đến những kết cục đau lòng.

Những quan niệm sai lầm

Vậy thì điều gì xui khiến không những các nam thanh, mà cả những nữ tú trong thế giới game phải sử dụng nhiều từ ngữ đáng chê tránh đến vậy. Nguyên nhân có rất nhiều, có những nguyên nhân trực tiếp, xuất phát từ những quan niệm sai lầm :

- Quan niệm cho rằng nói tục là một cách giải toả căng thẳng, bực bội. Thực sự thì những giải toả này chỉ có tính nhất thời, nhưng không giải quyết được nguyên nhân gây ra căng thẳng và bực bội, không giải toả được tận gốc những cảm cảm xúc tiêu cực. Đặc biệt là khi những lời thô tục lại dùng để trút giận dữ lên đối phương thì kết quả đương nhiên là sẽ phải nhận lại những điều tương tự, nếu không phải là tồi tệ hơn. Cứ như thế, lời qua tiếng lại, "oán ân càng chất càng dày", mức độ tức giận, tần số sử dụng ngày càng tăng khiến "thân chủ" luôn trong trạng thái căng thẳng, sẵn sàng "nhả đạn". Dần dần quen miệng và trở thành nô lệ của một thói quen xấu.

- Sự lẫn lộn những giá trị thật giả của một bộ phận thanh thiếu niên. Họ muốn tỏ vẻ ta đây từng trải, tỏ vẻ "sành điệu", muốn chứng tỏ chất "anh chị" của mình,

và khẳng định cảm giác mình không nể sợ ai. Thực tế, những hành vi ngôn ngữ này chỉ là để cố che dấu sự yếu đuối, thiếu bản lĩnh chứng tỏ mình bằng hành động chính trực.

Có những nguyên nhân xuất phát từ môi trường:

- Ở một nơi mà nói tục được coi là bình thường, nhiều bạn trẻ bị nhiễm độc lúc nào không hay. Hoặc vì sợ bị tẩy chay, phải a dua theo bạn, mặc dù ở nhà, trước mặt người lớn thì không nói nhưng ở "ống thì phải dài"- chốn bạn bè chơi game thì phải gào lên những lời "châu ngọc" và rồi quen miệng thành tật.

- Thất vọng về người lớn, trong gia đình, trong nhà trường, những nơi, những người tưởng như miễn dịch hoàn toàn với tình trạng nói tục nhiều khi lại không phải là mẫu mực về lời ăn tiếng nói. Trẻ phản ứng bằng cách cố tình phạm vào những điều cấm kị, mà nơi thoải mái nhất chính là trong thế giới ảo, nơi không ai biết "ai là ai".

- Một điều nữa khiến cho giới trẻ có thể thoải mái văng tục là họ hầu như không gặp bất cứ sự phản ứng mạnh mẽ nào trong các mối quan hệ trong giới cùng chơi. Một số bạn trẻ đã thừa nhận nếu ngay từ những ngày đầu mới "chập chững văng tục", nếu có sự nghiêm khắc từ phía những người xung quanh, có sự nhắc nhở của người lớn... thì chắc chắn vốn từ của họ sẽ trong sạch hơn.

- Thiếu thông tin, thiếu hiểu biết về tác hại tàn phá của "dịch bệnh" này.

"Bác sĩ" là chính mình

Căn bệnh này có phải là không có thuốc chữa? Không thể mong chờ một giải pháp toàn năng và tức thời nhưng cũng không thể buông tay bỏ mặc cho căn bệnh này lây nhiễm cho những người chơi nhỏ tuổi. Giải pháp có thể có rất nhiều, giải pháp cho từng các nhân, cho các nhóm nhỏ, cho những cộng đồng rộng hơn. Riêng đối với cộng đồng game thủ, có thể bắt đầu từ những tổ chức có độ gắn kết cao như các bang hội. Đặc biệt, với vai trò "thủ lĩnh", hành vi của các "bang chủ" trong những tổ chức này có ảnh hưởng rất lớn đến hành vi của game thủ. Nếu họ bày tỏ sự không đồng tình, không chấp nhận, việc nói tục trong bang hội của họ nhất định sẽ giảm dần, như chúng ta đã thấy ở một số bang hội. Thái độ của những nhân tố tích cực này phải được cổ vũ, phải được nhân rộng.

Nói tục là một thói quen xấu và khó bỏ. Rất khó. Bởi vì đó là cuộc chiến để "vượt lên chính mình". Không lẽ những người có thể làm chủ được các phương tiện hiện đại, các kĩ thuật tiên tiến nhất lại không thể thắng trong cuộc chiến này ?

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc Sĩ Giáo Dục Học

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Em muốn biết bo mạch chủ P5Q3 của Asus có thể cắm được card đồ hoạ GTX260 không? (anh25tan – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể tham khảo khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng của bo mạch chủ trong tài liệu đi kèm (User Manual). Bo mạch chủ Asus P5Q3 sử dụng chipset Intel P45/ICHR, hỗ trợ 2 khe PCIe x16 cho phép gắn 2 card đồ họa giống nhau để thiết lập chế độ ATI CrossfireX. Ngoài ra, bạn cũng có thể gắn bất kỳ card đồ họa rời nào (ATI hoặc NVIDIA) sử dụng giao tiếp PCIe x16.

Mình muốn mua một chiếc card đồ họa mới NVIDIA 9600GT hoặc 8600GT nhưng đang phân vân không biết nên mua loại nào và loại nào thì tốt hơn với mức giá từ 1,5 triệu đồng trở xuống? (solii1412 – Cộng đồng TGVT)

Dòng NVIDIA 9600GT là thế hệ sau của 8600GT nên thông thường hiệu năng của 9600GT sẽ tốt hơn 8600GT (không so sánh với các phiên bản đặc biệt). Với mức giá khoảng 1,5 triệu đồng, bạn có thể chọn các loại card NVIDIA 9600GT có dung lượng RAM 256MB hoặc 512MB.

Cho mình hỏi khi cài Halo 2 vào máy, chơi màn 1 bình thường nhưng tới màn 2 thì chơi không được nữa. Máy báo "Sorry you need to activate this product to continue playing the game. Please close the game and re-insert the disc to reach your activation menu". Cấu hình của máy: CPU Q8400 2,66GHz, RAM 2GB, VGA 1GB? (kazuolee – Cộng đồng TGVT)

Với phiên bản hiện tại, bạn chỉ chơi được phần giới thiệu của game. Muốn chơi tiếp, bạn phải có thông tin kích hoạt game. Bạn vui lòng liên hệ nơi bán để được hỗ trợ.

Tôi muốn hỏi liên kết tải về driver của card đồ họa Asus X1650 series hoặc ATI Radeon X1650 series? (whatever – Cộng đồng TGVT)

Card đồ họa Asus X1650 sử dụng GPU ATI Radeon X1650. Bạn có thể tải về driver tương ứng với HĐH đang sử dụng tại http://support.amd.com/us/gpudownload/Pages/index.aspx. Nếu muốn có driver do Asus cung cấp, bạn có thể vào http://vn.asus.com/products.aspx?l1=2&l2=-1 rồi chọn đúng phiên bản card đồ họa mà bạn đang dùng.

Em đang xài tay cầm PS2 để chơi Fifa 09 trên PC nhưng chán vì không hỗ trợ nhiều nên em muốn mua 1 tay cầm mới. Không biết tay cầm nào được Fifa hỗ trợ? Thấy mọi người hay nói về Xbox 360 Controller for PC và Logitech, không biết loại nào tốt hơn? (hallo – Cộng đồng TGVT)

Các dòng tay cầm mới của Logitech đều hỗ trợ các phiên bản Fifa. Nếu chơi nhiều game khác ngoài Fifa, bạn nên chọn tay cầm Xbox 360 Controler for PC vì phần thiết lập nút bấm của số đông các game đó đều dùng mẫu của Xbox 360 Controler for PC làm chuẩn.

Em đang chơi Call of Juarez - Bound in Blood tới cảnh ngồi trong xe ngựa (sau khi đã đấu súng với tên thị trưởng) được một lúc thì bị chết mặc dù không thấy địch ở đâu hết. Mong mọi người giúp đỡ cách qua được cảnh đó! (SatThuDoHoa – Cộng đồng TGVT)

Để sửa được lỗi này, bạn phải tải về bản vá lỗi của game. Xem thông tin chi tiết về bản vá lỗi này tại http://callofjuarez.uk.ubi.com/patch.php. Sau đó, bạn nên chơi lại từ đầu màn này.

Hiện nay mình đang rất cần tìm 1 địa chỉ cung cấp game có bản quyền tại thành phố HCM với tiêu chí bán hàng là cập nhật game mới nhất, đúng lịch phát hành nhất. Vì mình đang chờ Modern Warfare 2 sẽ ra mắt vào 10/11 tới đây! (GhostLeader – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể liên hệ cửa hàng Games Corner tại Diamon Plaza (tầng 4, 65 Lê Duẩn, Quận 1, TP.HCM) để đặt mua.

Mình vừa cài đặt Resident Evil 5, cài đặt hoàn tất không có lỗi, nhưng lúc chạy game thì sau khi qua các quảng cáo của các hãng sản xuất game thì màn hình tối đen, chỉ duy nhất có con trỏ chuột là di chuyển được, đợi hoài cũng không thay đổi. Có ai từng gặp lỗi này chưa? Giúp mình khắc phục với. Cấu hình máy: CPU Core 2 Duo E7300, RAM 4GB, bo mạch chủ GIGA EP45-UD3P, VGA ASUS chip 9500GT-OC 512Mb, HĐH Windows XP 64bit. (DavidTom – Cộng đồng TGVT). Mình cài xong Resident Evil 5 nhưng khi chơi thì máy báo lỗi "Fatal Application Error: D3DERR INTERNAL DRIVER: present_result". Nhấp OK thì game tự thoát ra. (whatever – Cộng đồng TGVT)

Cấu hình tối thiểu mà Resident Evil 5 yêu cầu là CPU AMD Athlon64 X2/Intel Pentium D series, RAM 1GB, VGA 256 MB ATI Radeon HD 2400/NVIDIA GeForce 6800, HĐH Windows XP. Để khắc phục các lỗi liên quan đến card đồ họa, bạn nên cài đặt các phiên bản driver mới nhất, cập nhật tập lệnh đồ họa DirectX cùng driver PhysX của NVIDIA. Ngoài ra, bạn cũng có thể tham khảo các cách sửa lỗi tại: www.gamebrood.com/2009/09/20/resident-evil-5-pc-crash-crash-to-desktop-ctd-re5dx9-re5-dx-d3derr-driver-internal-error-fix-and-fixes/.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

Niềm đau chôn giấu

LỜI BAN BIÊN TẬP: Một bạn đọc của Thế Giới Game đã gửi e-mail về tòa soạn và tâm sự về những trải nghiệm của mình trong thế giới ảo, trong đó có những kí ức vui buồn về một người em gái kết nghĩa. Tình người trong thế giới ảo, qua lăng kính của Phong, có nhiều điều đáng suy ngẫm cho những ai đang sống trong các thế giới ảo.

Thế giới game trực tuyến (online) là một thế giới thật. Trong đó, bạn tự tạo dựng 1 mô hình, 1 cuộc sống của riêng mình. Mỗi nhân vật trong thế giới này được bạn tạo ra mang tính cách giống bạn đến 90%; 10% còn lại là những gì bạn cố gắng tạo ra để che đậy con người thật của mình trong cuộc sống bên ngoài game. Vì lẽ đó, đã có những lừa lọc, những điều man trá. Nhưng cũng có tình yêu, tình bạn và có cả 1 thế giới lãng mạn và đầy tình người.

Trong một game online nọ, đã từng có câu chuyện về 1 cô gái với nick name TranYeu mắc bệnh và được tất cả mọi người, kẻ thù, bạn bè... trong game chung tay giúp đỡ và san sẻ nỗi đau... Đó là 1 điều tốt đẹp đầy tình người trong thế giới ảo.

Riêng tôi cũng có một câu chuyện có thật, đã xảy ra và để lại trong lòng những người trong cuộc một "dấu ấn" thật sự. Tôi kể ra đây với tất cả sự tôn trọng và nuối tiếc của mình.

Có một cô gái chơi game. Tất cả những vật phẩm của cô trong game đều để lại cho bạn bè và bang hội và cả thời gian online cũng chỉ dành cho bạn bè và để phát triển bang hội. Cô không luyện tập để nhân vật ảo của mình trở nên thật mạnh mẽ như những game thủ khác. Dĩ nhiên, cô có khá nhiều bạn tâm huyết và thân thiết cũng như kẻ thù. Cô gái ấy yêu một người trong game. Người ấy cũng hết lòng chứng tỏ tình yêu của mình. Nhưng game vẫn là game: vẫn có sự trêu cợt, đùa giỡn. Điều này làm tổn thương trái tim người tin tưởng vào một tình cảm thật trong thế giới ảo. Sự tổn thương dù rất nhỏ nhưng cũng sẽ làm kiệt sức một con người đã đặt hết niềm tin. Cô bé qua đời trong sự tiếc thương vô hạn của người thân, bạn bè và cả kẻ thù. Đây là một câu chuyện buồn. Nhưng đó là một bài học về niềm tin trong game online.

Game online là một thế giới thật sự. Một khi đó là một thế giới, thì tốt, xấu đều hiện diện đầy đủ... Nếu một ngày nào đó bạn tham gia, hãy cố gắng đừng để mình bị tổn thương bởi những thứ trong thế giới ảo. Nhưng trên hết, hãy đừng làm tổn thương người khác.

Nhiều bậc phụ huynh lo ngại khi con mình chơi game online, cũng như ngày xưa, đối với truyện tranh. Nhưng trên thực tế, thế giới ảo có hại và cũng có lợi. Trong một thế giới thu nhỏ như game online, bạn có thể học được rất nhiều điều, về lòng người, về cách định hướng của mình theo khả năng, cách để nhận xét một sự việc nhanh nhất và cả việc tập luyện phản xạ tự nhiên của bản thân. Tuy nhiên, bạn sẽ mất thời gian, một ít óc thực tế và đôi khi, mất cả lòng tin.

Game online là một thế giới thật sự cần được quan tâm đúng đắn và cần một cái nhìn khác với hiện nay. Nhưng nếu bạn tham gia vào thế giới ảo này, hãy cố gắng giữ vững bản thân, sức khỏe và hãy làm chủ thời gian online của bạn.

Đến ngày hôm nay, câu chuyện về một cô gái nhắm mắt trên giường bệnh vì mất đi lòng tin đối với người mà mình tin yêu trong game vẫn khơi dậy niềm thương cảm nơi những người bạn game của cô ấy, dù đại đa số đã nghỉ game. Câu chuyện đã được giữ kín cho những người trong cuộc. Ngày hôm nay câu chuyện được kể lại cũng bằng niềm thương xót nhưng dưới sự cho phép của một trong những người thân của cô. Đã có một người bạn của cô từng nói: "Truyền thuyết về một nghệ nhân như cô hết lòng vì bạn bè sẽ mãi mãi tồn tại, dù game này có còn hay không". Đó là điều mà ở thế giới thật của chúng ta có rất nhiều người mong muốn. Đây có phải là điều an ủi không nhỉ?

NHẬM HÌNH PHONG

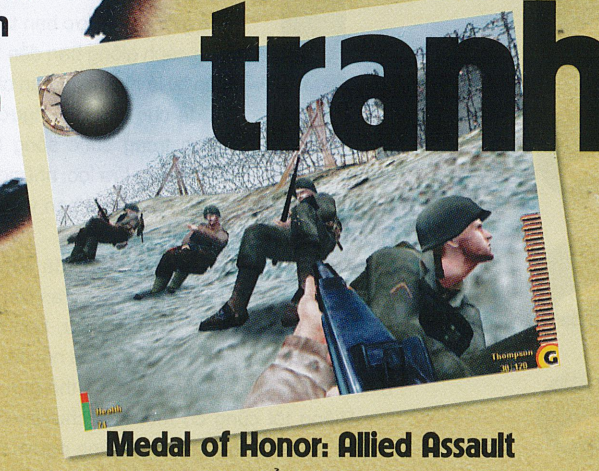
Infinity Ward & Call of Duty

Những bậc thầy kể chuyện chiến tranh

Chắc hẳn trong lúc này, nhiều bạn game thủ đang nóng lòng chờ từng ngày đến lúc phát hành của trò chơi hành động bắn súng "bom tấn" Call of Duty: Modern Warfare 2. Thời điểm game đến tay các game thủ PC, Xbox 360 và PS3 là ngày 10/11/2009 sắp tới. Trong khi chờ đợi, tại sao chúng ta không cùng ngồi lại, "kể chuyện nhau nghe" về lịch sử và thành tựu mà dòng game này đã đem đến, cũng như những người tạo ra nó tại hãng phát triển Infinity Ward nhỉ?

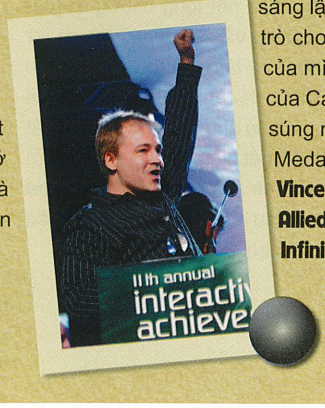
Không có "Mẹ" (Medal of Honor), thì sao có "Con" (Call of Duty)?

Dù đã "vang danh thiên hạ" và được xem là một trong những tượng đài trong thể loại hành động bắn súng ngôi thứ nhất (FPS) hiện nay, nhưng xét cho cùng Call of Duty là một dòng game khá non trẻ, với phiên bản đầu tiên dành cho PC chỉ mới ra mắt cách nay 6 năm (2003). Tuy nhiên, "dây mơ rễ má" dẫn đến sự xuất hiện của Call of Duty thật ra đã có từ trước đó vài năm. Đó chính là dòng game Medal of Honor của hãng EA, với bản đầu tiên ra mắt trên hệ máy PS1 năm 1999. Lúc bấy giờ, Medal of Honor được xem là loạt game hàng đầu trong thể loại bắn súng chủ đề Đệ nhị thế chiến. Đỉnh điểm thành công của loạt game này là phiên bản Medal of Honor: Allied Assault trên PC năm 2002, đã gặt hái thành công vang dội và trở thành một trong những game hay nhất trong năm đó. Và cũng chính từ trò chơi này đã khơi nguồn cho sự xuất hiện của dòng game "đối thủ" Call of Duty.



Medal of Honor: Allied Assault

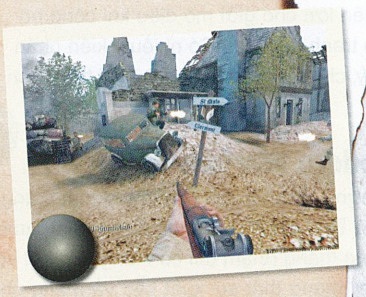
Chịu trách nhiệm phát triển bản Medal of Honor: Allied Assault là hãng phát triển 2015. Nhờ có tựa game này mà tên tuổi của hãng đã nổi như cồn vào thời kỳ đó. Tuy nhiên, ngay sau khi Allied Assault ra mắt, nhân sự của 2015 gặp vấn đề khi chứng kiến sự ra đi của một loạt nhân viên chủ chốt đã tham gia dự án Allied Assault. Những người ra đi này (22 người) ngay lập tức thành lập một hãng phát triển mới và đặt tên là Infinity Ward, đặt trụ sở tại Encino, một quận thuộc thành phố Los Angeles, bang California, Mỹ. Ngay từ đầu khi thành lập hãng, những nhà sáng lập Infinity Ward đã có mục tiêu thực hiện một trò chơi mới để cạnh tranh ngược lại với "con đẻ" của mình trước đó. Đó cũng là lý do cho sự ra đời của Call of Duty, cũng là một game hành động bắn súng ngôi thứ nhất đề tài Đệ nhị thế chiến hệt như Medal of Honor.



Vince Zampella, nhà sản xuất Medal of Honor: Allied Assault và hiện giờ là Tổng giám đốc Infinity Ward.

Tân binh xuất hiện, lập tức xưng vương

Trò chơi Call of Duty được phát hành năm 2003 trên PC. Về cơ bản, game có lối chơi hoàn toàn giống Medal of Honor.Thậm chí, engine đồ họa cũng giống bản Allied Assault khi đều dựa trên engine Quake III (id Tech 3) của hãng id Software. Tuy nhiên, COD đã ngay lập tức thoát ra khỏi cái bóng của MOH khi giới thiệu đến các game thủ những trải nghiệm rất đặc trưng và mới lạ trong dòng game bắn súng nói chung. Đó chính là sự căng thẳng và thử thách tột bậc của chiến trường. Người chơi COD có cảm giác như mình đã hòa lẫn vào không khí chiến trường rực lửa, khi sát cánh cùng các đồng đội máy (AI) căng hết sức mình ra chiến đấu, cố gắng tiến lên phía trước dưới làn mưa đạn pháo dồn dập của kẻ thù. Chính không khí chiến tranh căng thẳng và đậm chất thực tế này đã tạo nên thành công không chỉ cho COD mà còn trở thành đặc trưng khiến các game thủ khắp thế giới trở nên mê đắm dòng game suốt từ lúc ấy cho đến nay.



Call of Duty

Call of Duty đã gặt hái thành công vang dội ngay khi ra mắt. Trò chơi giành được hầu hết những danh hiệu "Game hay nhất trong năm" của những giải thưởng game danh tiếng, cùng với số điểm đánh giá trung bình đều trên 9 điểm. Nối tiếp thành công đó, bản mở rộng của game là United Offensive đã ra đời 1 năm sau đó (2004), nhưng không phải do Infinity Ward làm mà được Gray Matter Interactive thực hiện. Phiên bản mở rộng này cũng được tán thưởng nhiệt liệt từ giới game thủ, chủ yếu là những cải tiến từ phần chơi mạng. Sau sản phẩm đầu tay quá thành công, hãng Infinity Ward đã "một bước lên mây" khi được giới phát triển game tung hô là "ngôi sao mới". Hãng phát hành Activision chớp ngay thời cơ này, nhanh chóng thu nạp Infinity Ward và biến họ trở thành hãng phát triển của riêng mình. Chắc chắn thời điểm này các nhà lãnh đạo tại EA đã "tiếc hùi hụi" vì không những để lọt mất một đội phát triển giỏi mà còn bị đối thủ "thâu tóm" mất.

Lần đầu lên console, có ngay kỷ lục mới

Yên tâm dưới "mái nhà" vững chãi của Activision, Infinity Ward lao vào thực hiện tiếp bản COD thứ hai. Call of Duty 2 ra mắt năm 2005 và trở thành game đa hệ máy khi xuất hiện gần như đồng thời trên PC và Xbox 360 (lúc này mới "chân ướt chân ráo" gia nhập làng game thế giới). COD 2 vẫn giữ nguyên những đặc tính lối chơi đã quá hấp dẫn của phần 1, gia giảm thêm những tính năng mới. Đáng chú ý nhất chính là game đã trở thành nhân tố chính góp phần thúc đẩy trào lưu "loại bỏ thanh máu" giúp người chơi tập trung tối đa vào hành động mà hàng loạt game sau này đã ứng dụng. Dù vẫn dựa vào engine id Tech 3, nhưng IW đã thay đổi gần như hoàn toàn engine này, và tạo cho COD 2 một "bộ cánh" hoàn toàn mới, đẹp và chi tiết hơn hẳn so với phần 1. Trò chơi cũng được đón nhận nồng nhiệt và điều thú vị là phiên bản Xbox 360 lại được đa số đánh giá cao hơn bản PC. Chỉ trong tuần đầu tiên bản Xbox 360 đã tẩu tán được 250.000 đĩa. Sau đó COD 2 còn lập kỷ lục là game Xbox 360 đầu tiên vượt ngưỡng doanh số 1 triệu bản.

Call of Duty 2

Có một chi tiết khá bất ngờ về COD 2 mà mãi đến gần đây IW mới chịu tiết lộ. Ngay từ lúc bắt đầu thực hiện game, IW đã không còn muốn lấy đề tài Đệ nhị thế chiến nữa. Thế nhưng họ đã chịu áp lực từ phía hãng mẹ Activision muốn tiếp tục khai thác đề tài vẫn còn ăn khách này. Activision thậm chí đã phải "ngã giá" bằng cách hứa cung cấp các bộ phát triển game (development kit) của console cho IW, khi nhận thấy hãng này rất có hứng thú với thị phần game console. Đây cũng là lý do vì sao COD 2 vẫn là game Đệ nhị thế chiến và có thêm phiên bản cho Xbox 360.

"Gà đẻ trứng vàng", mỗi năm một phiên bản

Sau thành công quá lớn của 2 bản COD, các nhà lãnh đạo Activision đã nghĩ đến việc biến dòng game này thành thương hiệu chiến lược, là "con gà đẻ trứng vàng" cho mình. Họ nhanh chóng thực hiện kế hoạch "một năm đều đều một bản COD". Tuy nhiên, chỉ với một mình IW thì không thể nào làm kịp tiến độ này. Thế nên phiên bản COD 3 được giao cho hãng Treyarch thực hiện và ra đời 1 năm sau COD 2 (2006). Dù COD 3 vẫn được đánh giá cao nhưng các game thủ trung thành với dòng game vẫn không thấy hài lòng và cho rằng Treyarch đã không "thổi cái hồn chiến tranh" vào game như IW đã làm được.

Call of Duty 3

Cũng cần phải nói thêm, đến lúc này dòng game COD đã bành trướng không chỉ gói gọn trong các phiên bản chính của IW và Treyarch mà còn được Activision giao cho các studio khác thực hiện các phiên bản phụ (spin-off) trải dài trên khắp các hệ máy khác (PS2, PSP...). Tuy nhiên, những phiên bản này (Finest Hour, Big Red One, Roads to Victory...) chỉ là những trò chơi tầm thường và hoàn toàn không thể sánh được với các phiên bản chính.

Từ bỏ cổ điển, chuyển sang hiện đại

Có Treyarch đảm trách bản COD 3, IW có thêm nhiều thời gian để thực hiện ý định từ lâu của mình là đưa COD thoát khỏi sự bó hẹp của bối cảnh Đệ nhị thế chiến, và họ đã gây ngạc nhiên lớn cho giới mộ điệu khi công bố COD 4: Modern Warfare với đề tài chiến tranh hiện đại. Có nhiều ý kiến phản đối đã nổ ra khi biết được sự thay đổi này, cho rằng "không có Đệ nhị thế chiến thì cũng không còn là COD".

Call of Duty 4: Modern Warfare

Thế nhưng, trò chơi đã đánh bạt tất cả những lời phản đối này khi ra mắt tháng 11/2007 trên PC, Xbox 360 và PS3. Game đã thực sự chinh phục được các game thủ với một lối chơi vẫn giữ được tính chất căng thẳng (thậm chí còn tăng gấp bội với những khí tài hiện đại), cùng một cơ chế chơi mạng thật sự xuất sắc và mang chút phong cách "lên cấp" của game nhập vai giúp các game thủ gắn bó lâu hơn. Đồ họa của game tuy không hẳn là "đỉnh cao" so với lúc đó nhưng cũng là sự cải tiến vượt bậc khi engine giờ đã hoàn toàn do IW tự phát triển lấy. COD 4 nhờ đó cũng là một sản phẩm siêu thành công, trở thành game bán chạy nhất trong năm 2007 và cho đến tháng 5/2009 vừa qua, Activision tự hào tuyên bố họ đã bán được đến 13 triệu bản game.

Call of Duty 5: World at War

Sau COD 4, dòng game lại tiếp tục "rơi" vào tay Treyarch và hãng lại đưa bối cảnh trở về với cuộc đại chiến thế giới lần 2. Lần này nội dung của COD 5: World at War xoay quanh cuộc chiến với phát xít Nhật, vốn chưa từng được khai thác lần nào trong dòng game này. Đến tay các game thủ tháng 11/2008, COD 5 vẫn là một game hay, được đánh giá cao. Nhưng lại một lần nữa, người chơi lại vẫn cảm thấy không thỏa mãn bằng game của IW làm. Có lẽ cho đến lúc này, so với IW, Treyarch vẫn chỉ là một "đệ tử", tuy "võ công" không kém, nhưng vẫn chưa sánh bằng tài năng của "sư phụ".

Thành công tiếp nối, xứng danh đệ nhất?

Call of Duty: Modern Warfare 2

Chưa thỏa mãn với COD 5, các fan hâm mộ vui mừng khi biết lượt làm game lại quay về với IW. Tháng 2 năm nay, Call of Duty: Modern Warfare 2 (lúc đó chỉ gọi ngắn gọn là Modern Warfare 2) được chính thức công bố trong sự háo hức của các game thủ. Game vẫn tiếp tục đề tài chiến tranh hiện đại và sẽ có nội dung tiếp diễn ngay sau COD 4. Xác định đây là sản phẩm chủ lực trong năm, Activision và IW đã thực hiện một chiến dịch quảng bá cho game cực kỳ quy mô và bài bản, khi đều đều lại hé lộ những tính năng mới, trình diễn những đoạn gameplay hấp dẫn khiến các game thủ luôn phải trầm trồ. Thậm chí, game cũng được chọn cho một ngày phát hành khá đẹp là "11-10-09", nghĩa là ngày 10/11/2009.

Ngày phát hành "số đẹp" của Modern Warfare 2

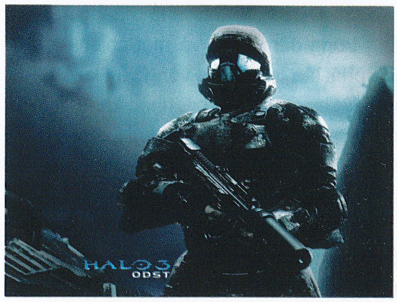
Lúc này, mọi tâm điểm của giới mộ điệu game hành động đều đã tập trung vào Modern Warfare 2 và hầu hết đều khẳng định game sẽ là ứng cử viên nặng ký cho danh hiệu "Game hay nhất trong năm". Làn sóng hâm mộ game đã lên rất cao khi Activision cho biết lượng đặt trước của game đã hơn 2.600.000 bản, cao nhất trong các game của hãng từ trước đến nay.

Đến lúc bài viết này đến tay bạn đọc, chỉ còn nhiều nhất là 3 tuần nữa là Call of Duty: Modern Warfare 2 sẽ phát hành. Chắc, có rất nhiều bạn đã nóng ruột lắm rồi. Thôi thì đọc nhiều cũng chán, tại sao chúng ta lại không "lôi" những bản COD cũ ra luyện tập, để cùng chuẩn bị chinh chiến trong "chiến trường mới" Modern Warfare 2 hứa hẹn đầy kịch tính và hấp dẫn sắp tới, các bạn nhỉ?

PHUONG MAI

Hậu trường thiết kế nhạc nền Halo 3: ODST

Cùng khám phá quá trình thực hiện khâu âm nhạc của Halo 3: ODST với hai "công thần" của hãng phát triển Bungie là Martin O'Donnell và Michael Salvatori.



"Bộ đôi" sáng tác âm nhạc cho Bungie đã hợp tác với hãng này hơn thập kỷ qua, thực hiện các bài nhạc nền cho các tựa game đầu tiên của Bungie như Myth: The Fallen Lords cho đến tựa game hành động Oni. Tuy nhiên, mãi đến khi dòng game Halo chính thức xuất hiện thì O'Donnell và Salvatori mới thực sự trở nên nổi tiếng với vai trò giám đốc âm nhạc của tất cả các phiên bản Halo, trong đó mới nhất là ODST. Ngay từ những bản nhạc nền đầu tiên dành cho Halo 1 được phát hành, chúng đã được trình diễn trực tiếp bởi những dàn nhạc nổi tiếng trên thế giới, bán ra hàng triệu album dưới dạng nhạc game và trở thành một trong những bộ nhạc nền có sức ảnh hưởng lớn nhất trong làng game.

Với phiên bản Halo 3: ODST, Martin O'Donnell và Michael Salvatori được "trợ lực" bởi hai nhà soạn nhạc nổi tiếng khác trong ngành game là C. Paul Johnson (Halo 3) và Stan LePard (Crimson Skies). Thành quả cuối cùng là những bản nhạc nền dài tổng cộng 3 tiếng đồng hồ với mục tiêu tái hiện lại nhạc truyền thống của dòng game Halo nhưng với phong cách có phần nặng nề và nội tâm nhiều hơn. Điều này phù hợp với cốt truyện mới của Halo 3: ODST, nói về cuộc chiến sinh tồn của một biệt đội bình thường giữa vòng vây địch thay vì "siêu anh hùng" Master Chief tả xung hữu đột như những bản trước.

Với vai trò chủ nhiệm phần âm thanh của Bungie, O'Donnell bắt đầu soạn những bài nhạc đầu tiên cho Halo 3: ODST từ năm ngoái, khi Bungie vẫn còn đang thực hiện đoạn phim trailer công bố trò chơi. Như thường lệ, ông viết bản nhạc nền mẫu đầu tiên, và sau đó chia sẻ với những cộng sự xem chúng có tạo nên những nguồn cảm hứng nào mới không. Soạn giả quen thuộc Salvatori tham gia dự án nhạc Halo 3: ODST vào đầu tháng 2 năm 2009, và góp phần không nhỏ trong việc hoàn thành nhạc nền trong chơi trong vòng 2 tháng tiếp theo với nhịp độ làm việc "thần tốc". Salvatori lựa chọn một vài bản nhạc của O'Donnell và bắt đầu công việc tinh chỉnh của mình, tổng hợp thêm nhiều chất liệu âm nhạc khác. Sau đó, ông thực hiện chuyến bay đến Seattle (Mỹ) trong vòng 2 tuần để ghi âm với dàn nhạc Northwest Sinfonia. Đây là một trong những dàn nhạc có tiếng trong làng game với việc thực hiện nhạc nền cho Medal of Honor và World of Warcraft. Toàn bộ nhạc nền của Halo 3: ODST cần đến một dàn nhạc 60 người, do đó các soạn giả phải điều chỉnh nhiều cách khác nhau trong hai ngày ghi âm tại Studio

X ở Seattle. Bên cạnh dàn nhạc Northwest Sinfonia, tay ghi-ta điện Harry Hmura một lần nữa góp sức cho những bản nhạc nền Halo 3: ODST như trong những phiên bản trước.

"ODST có một cách tiếp cận khác biệt về mặt dẫn truyện và phát triển nhân vật so với những gì chúng tôi đã làm trong quá khứ", O'Donnell cho biết. "Mặc dù bạn sẽ điều khiển chính là nhân vật Rookie khá "trầm lặng", nhưng trong những đoạn hồi tưởng bạn sẽ trở thành những nhân vật với những nhiệm vụ khác nhau. Bạn sẽ trở lại điều khiển Rookie sau mỗi nhiệm vụ, và không khí của trò chơi thay đổi sau mỗi lần như thế. Anh chàng thường lạc lõng, cô độc giữa thành phố hoang tàn New Mombasa với vòng vây lực lượng Covenant bao quanh. Ngoài những phân đoạn hành động kịch tính của những nhân vật khác, nhạc nền dành cho Rookie cần phải sâu lắng và nặng nề hơn. Phong cách điện ảnh điều tra-trinh thám là một trong những sự lựa chọn dành cho Rookie."

Ngoại trừ Rookie, O'Donnell và Salvatori đã không soạn riêng cho các nhân vật khác những bản nhạc nền. Mặc dù, còn nhiều bản nhạc phù hợp vời từng nhân vật đó. Với bối cảnh thành phố New Mombasa, O'Donnell chú trọng phần lớn đến khung cảnh một thành phố sầm uất, hiện đại trong màn đêm tối và mưa rơi. Trong đó, Rookie như một chiến binh cô đơn, lẩn tránh sự săn đuổi của những lính canh và truy tìm tung tích những đồng đội. Nhạc nền của New Mombasa sẽ nặng nề và không quá hoành tráng, mà thay vào đó là một chút gì đó cá nhân và "đáng sợ". Ngoài dàn nhạc, nhạc game còn phối hợp thêm các nhạc cụ khác như piano, saxophone, ghi-ta điện... Phong cách âm nhạc cũng mang nhiều thể loại khác nhau: hòa tấu, rock-and-roll, các liên khúc nhạc jazz...

Việc Halo 3: ODST giới thiệu nhân vật chính mới cho dòng game cũng ảnh hưởng không nhỏ đến cách chơi, và quyết định của O'Donnell thay đổi phong cách nhạc nền là một lựa chọn sáng suốt. Ngay từ đầu, cùng với Salvatori, O'Donnell đã quyết định sẽ chọn nhạc nền hoàn toàn mới cho Halo 3: ODST, khác với việc biến tấu từ "khuôn mẫu" có sẵn như những phiên bản Halo trước. Một trong những khó khăn chính của việc thực hiện âm nhạc cho trò chơi là làm cách nào hòa hợp được với diễn biến cốt truyện, nhưng rất may là cả hai đều không có những xung đột đáng kể. Hai nhà soạn nhạc có đủ tự do để sáng tác và khám phá những phong cách mới, và những ý tưởng đã xuất hiện ngay từ rất sớm.

Bài nhạc nền chính được đặt tựa đơn giản là "Rain", vốn là một trong những bản nhạc đầu tiên cả nhóm thực hiện. Tựa bài nhạc cũng thể hiện chân thực không khí của Halo 3: ODST: thành phố hoang vắng trong đêm mưa và một chiến binh phải lẩn trốn trong vòng vây kẻ thù. Một trong những bài nhạc khác nổi bật trong trò chơi là "Orbital Drop Shock Troopers" nhưng với phong cách nhanh mạnh hùng hồn hơn.

Việc thay đổi nhân vật chính, cốt truyện phân nhánh đã đem lại những nét mới trong cách chơi và đặc biệt là nhạc nền cho Halo 3: ODST. Đối với O'Donnell, việc thay đổi này là một thử thách thú vị vì nó không giống những công việc thực hiện nhạc nền cho Halo trước đây. Người chơi, đặc biệt là các fan của dòng game sẽ cảm nhận được sự mới mẻ của Halo 3: ODST không chỉ qua cách chơi mà còn nhạc nền của nó. Bungie đã bỏ ra rất nhiều công sức để cải tiến hệ thống âm nhạc tương tác của mình, vốn sẽ đưa ra những bản nhạc phụ thuộc vào từng diễn biến cụ thể của trò chơi. Lần đầu tiên trong Halo 3: ODST, nhạc nền được đưa vào mục chơi mạng nhiều người (multiplayer), giúp đấu trường của trò chơi thêm phần hào hứng. Hiện tại, sau khi hoàn thành phần nhạc cho ODST, Salvatori và O'Donnell sẽ tiếp tục góp mặt trong phiên bản sắp tới Halo: Reach, cũng do Bungie phát triển và dự định tung ra vào mùa thu năm 2010.

CẨM TÚ TỔNG HỢP

Những GAME đáng chơi mùa HALLOWEEN 2009

Halloween có nguồn gốc là từ "All Hallows' Even" (Ngày lễ các thánh) diễn ra vào ngày đầu tiên của tháng 11, tháng cầu cho các linh hồn đã qua đời. Nhưng cũng có tài liệu cho rằng ngay từ thế kỷ 5 trước công nguyên người Celtic ở Ai-len đã kỷ niệm ngày này vào ngày 31 tháng 10, tức là ngày cuối cùng của mùa hè như là một nghi lễ mừng năm mới.

Vào ngày này những người đã chết sẽ quay về nhân gian tìm một cơ thể và nhập vào để được đầu thai vào năm sau. Đó là cách duy nhất để các linh hồn đó có thể được tái sinh. Người Celtic tin rằng ngày đó chính là ngày âm dương giao hòa, kẻ chết và người sống có thể tiếp xúc với nhau. Dĩ nhiên người sống không bao giờ muốn cơ thể của mình bị các linh hồn cướp mất Vì thế, vào tối 30/10 dân làng đều dập tắt lửa, mặc những trang phục ghê tởm, diễu hành ầm ĩ để xua đuổi các linh hồn đến tìm kiếm thân xác để nhập vào.

Ngày lễ Halloween sau đó đã du nhập sang rất nhiều nước khác nhau, nhưng mỗi nước đều biến tấu nó đi để ngày lễ Halloween là của mình và Việt Nam cũng phải là trường hợp ngoại lệ. Tuy nhiên, không phải ai cũng có điều kiện tham dự ngày lễ cùng với bạn bè, người thân. Đừng quá lo lắng, bởi Thế Giới Game đã chọn ra cho bạn danh sách những tựa game kinh dị hấp dẫn nhất (ra mắt trong năm 2009) để tận hưởng đêm Halloween 31/10 năm nay.

SAW

Phát hành: **Konami**

Phát triển: **Zombie Studios**

Hệ máy: **Xbox 360 – PS3 – PC**

Không cần phải dùng đến phải là những zombie háu đói, những sinh vật ngoài hành tinh gớm ghiếc hay nỗi sợ tâm linh như cách mà nhiều tựa game kinh dị vẫn thường sử dụng, SAW vẫn khiến người chơi hồi hộp đến thót tim bởi trò chơi sinh tử mà tên sát nhân hàng loạt Jigsaw Killer bắt các nạn nhân của mình phải tham gia.

Resident Evil 5

Phát hành: **Capcom**

Phát triển: **Capcom**

Hệ máy: **PS3 – Xbox 360 – PC**

Trong game, người chơi sẽ cùng bộ đôi Chris Redfield và Sheva Alomar (hai thành đến vùng đất Kijuju ở châu Phi để điều tra hành tung mờ ám của công ty Tricell Pharmaceutical Company, được cho là nguồn gốc gây ra các hiện tượng kỳ lạ cho người dân ở đây giống với

các triệu chứng mà tập đoàn Umbrella từng thực hiện.

F.E.A.R 2: Project Origin

Phát hành: **Monolith Productions**

Phát triển: **Warner Bros. Interactive Entertainment**

Hệ máy: **PC – Xbox 360 – PS3**

Trong trò chơi này người chơi vào vai Michael Becket, thành viên Delta Force (đội đặc nhiệm đã đột nhập nơi trú ẩn của Genevieve Aristide, thành viên chủ chốt tham gia dự án Project Origin, nhằm tìm hiểu những bí mật quan trọng về các chiến binh nhân bản Replica và cô gái huyền bí Alma) người có năng lực siêu nhiên kỳ lạ và có kết nối tâm linh lạ lùng với Alma

mà bản thân không thể nào kiểm soát được…

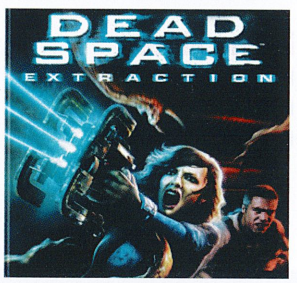
Dead Space Extraction

Phát hành: **Electronic Arts**

Phát triển: **Visceral Games**

Hệ máy: **Wii**

Quay ngược về thời điểm trước khi các sự kiện ở Dead Space diễn ra, Dead Space Extraction đưa người chơi vào vai McNeill một trong những người đang công tác tại hành tinh Aegis VII, nơi đang bị sinh vật ngoài hành tinh Necromorphs tấn công. Giờ đây bạn phải cùng với McNeill thoát khỏi sự truy đuổi của các quái vật khát máu đồng thời tìm được đường đến tàu ISG



Ishimura nhằm đào thoát khỏi nơi nguy hiểm…

Zombie Apocalypse

Phát hành: **Konami**

Phát triển: **Konami**

Hệ máy: **PS3 – Xbox 360**

Trong vai một trong bốn nhân vật chính Harlan Woods, Natalie Floree, Jimmy 86 và ED Fragsen, người chơi sẽ tìm mọi cách để sinh tồn qua 55 ngày thử thách trong thành phố ngập tràn zombie.

Cursed Mountain

Phát hành: **Deep Silver**

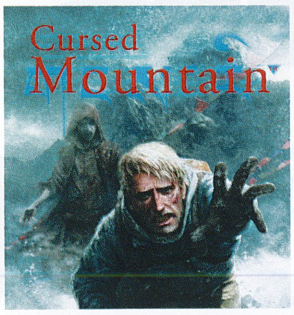
Phát triển:**Sproing Interactive Media/ Rabcat/ImmersiveGames/Perspective Studios**

Hệ máy: **Wii**

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**



Trong vai nhà thám hiểm Eric Simmons đi tìm người em trai mất tích một cách bí ẩn ở ngọn núi hiểm trở Chomolonzo thuộc Tây Tạng. Nhưng ngay khi vừa đặt chân đến đây, Eric tình cờ biết được sự thật kinh hoàng là hầu hết các cư dân ở vùng núi bí ẩn này đều đã chết. Còn linh hồn của họ vẫn còn vất vưởng khắp nơi.

Killing Floor

Phát hành: **Tripwire Interactive**
Phát triển: **Tripwire Interactive**
Hệ máy: **PC**

Tập đoàn công nghệ sinh học Horzine Biotech bắt đầu tiến hành cuộc nghiên cứu nhằm tạo ra một đạo quân nhân bản dựa trên cấu trúc gen của con người. Thế nhưng trong quá trình thực hiện, họ đã phạm một sai lầm nghiêm trọng dẫn đến những người tham gia với vai trò thử nghiệm bị đột biến, chuyển hóa sang một dạng thây ma và tàn sát người vô tội.

Burn Zombie Burn

Phát hành: **Doublesix**
Phát triển: **Doublesix**
Hệ máy: **PS3**

Vào vai Bruce, anh chàng đỏm dáng có cách ăn mặc và trải chuốt giống vua nhạc Rock & Roll Elvis Presley người chơi phải tìm mọi cách sống sót và thoát khỏi sự vây hãm của các xác sống đang đội mồ sống dậy trong nghĩa trang. Thú vị là các vũ khí mà Bruce được trang bị những vũ khí rất độc đáo như súng nhảy khiến zombie nhảy nhót như Michael Jackson mà chả màng đến việc tấn công Bruce nữa hay súng súng ra não để đánh lạc hướng zombie…

LIT

Phát hành: **WayForward Technologies**
Phát triển: **WayForward Technologies**
Hệ máy: **Wii**

Để giải thoát cho bạn gái Rachel trong một trường học bỏ hoang, Jake buộc phải mạo hiểm mạng sống của mình để đột nhập vào nơi nguy hiểm vốn là sào huyệt của lũ quỷ với những trang bị thô sơ như đèn pin, ná bắn chim, remote TV.

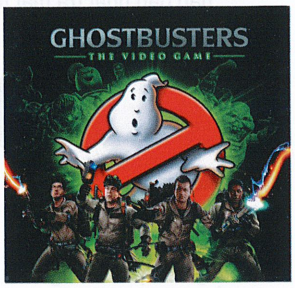
Ghostbusters The Video Game

Phát hành: **Atari**
Phát triển: **Terminal Reality/Threewave Software/Red Fly Studio/Zen Studios**
Hệ máy: **PS2 – Wii – PSP – NDS – PC – PS3 – Xbox 360**

Nhiều nguồn tin cho biết nơi xuất phát của các bóng ma này không đâu xa lạ mà chính là thư viện lớn nhất của thành phố New York. Thế là biệt đội săn ma Ghostbusters (nòng cốt chính là bộ tứ Egon, Ray, Peter và Winston) được cử vào cuộc...

Ghostbusters có lẽ là trò chơi trào phúng, hài hước và kém kinh dị nhất trong danh sách. Tuy nhiên việc vây bắt các chú ma hung dữ và tìm hiểu tiểu sử, thông tin về chúng chắc chắn sẽ khiến bạn có nhiều giây phút thư giãn đầy thú vị.

MẠNH CƯỜNG



LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:** pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:** http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

BIRDY 75
DEC - Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh 66, 67
FPT ..... Bìa 2
GAMES CENTER 69
HALO 41
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 49
MIMI 9
NOKIA 83
NUMBER 1 43
OXY 5
PC World Vietnam ..... Bìa 3, 46
REXONA 7
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VIETTEL - Công Ty Viễn Thông 71
VINAGAME 47
VNPT 1
WESTERN DIGITAL 79
XGAME - Cửa hàng Xgame 6

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Server mới
SƯ TỬ HỐNG
Ra mắt 23/10/2009
CHƠI MIỄN PHÍ
EXP 200%
Thất Đại Sự Kiện
Thiên Long Bát Bộ
tl.gate.vn
© 2007 - 2009 THIÊN LONG BẤT BỘ
搜狐 sohu.com
FPT ONLINE

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Không của riêng ai

e++

Phát hành số đầu tiên 05/11/2009

THẾ GIỚI VI TÍNH - e++ : THÔNG TIN - TƯ VẤN VỀ SẢN PHẨM TIÊU DÙNG CÔNG NGHỆ CAO

Ấn phẩm mới của Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam. Phát hành ngày 5 hàng tháng

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-05-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin

GIGABYTE™

GPU GAUNTLET™ Sorting

Unique Technology from GIGABYTE™ Ultra Durable™ VGA
2oz Copper PCB
Japanese Solid Capacitor
Tier 1 Samsung / Hynix memory
Ferrite Core(Metal) Choke
Lower RDS(on) MOSFET

- Hiệu năng mở rộng tối đa
- Hiệu quả tản nhiệt được tối ưu
- Cấp nguồn được tối ưu

10%-30% Khả năng ép xung

10%-30% Thất thoát điện năng

5%-10% Nhiệt độ GPU

HIỆU NĂNG HÀNG ĐẦU, TỐC ĐỘ KINH KHỦNG, LINH KIỆN CỰC TỐT

GV-N26SO-896I

Super OverClock series
GPU Gauntlet™ Sorting technology

> Powered by NVIDIA GeForce GTX 260 GPU
> Super Overclock: 680(STD:576)/2500 MHz
> GPU Gauntlet™ Sorting process tehcnology
> Ultra Durable VGA high quality components
> 896MB/448-bit GDDR3 memory
> 25% performance boost over standard GTX260 graphics card
> 3% better performance than standard GTX 275 graphics card

GV-N275SO-18I

Super OverClock series
GPU Gauntlet™ Sorting technology

> Powered by NVIDIA GeForce GTX 275 GPU
> Super Overclock: 715(STD:633)/2520 MHz
> GPU Gauntlet™ Sorting process tehcnology
> Ultra Durable VGA high quality components
> 1792MB/448-bit GDDR3 memory
> 9% performance boost over standard GTX275 graphics card
> 3% better performance than standard GTX 285 graphics card

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

Các đại lý:

TP.HCM:		**Đà Nẵng:**		**Daklak:**		Việt Tiến B	061 3821108
Vi tính Phong Vũ	08 39330186	Phi Long	0511 3816000	Quang Anh	0500 3815123	Anh Nhân	061 3816880
Hoàn Long	08 39250898	GCC	0511 3653060	TSB94	0500 3857585	**Cần Thơ:**	
Thành Nhân	08 39250259	**Quảng Ngãi:**		**Đà Lạt:**		TTDT Tin Học ĐH Cần Thơ	07103832875
Sáng Tạo	08 39255406	MHQ	055 3825894	Song Tùng	063 3520901	Minh Trí	0710 3730055
Hợp Nhất	08 39252367	Phước Tín	055 3836287	Điện máy SG-ĐL	063 3815914	Á Châu	0710 3832022
Nova	08 39253863	**Qui Nhơn:**		**Vũng Tàu:**		**Vĩnh Long:**	
Compro	08 39250448	Vi-Tính Qui Nhơn	056 3822803	Trần Lộc	064 3751000	Quốc Huy	070 3828889
Thiên Phúc	08 39255309	**Nha Trang:**		Toàn Cầu	064 3540069	Đỗ Gia	070 3825525
Lê Phụng	08 39290607	NIT	058 3872436	Phạm Vũ	064 3530053	**Long Xuyên:**	
Khánh Thảo	08 38342729	Đỗ Phan	058 3560838	Khách Đế	064 3571684	T&D	076 3923666
		Sao Kim	058 3510885	**Biên Hòa:**		**Tiền Giang:**	
				Mai Phương	061 3917999	Thuận Đức	073 3878703

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.